1

VIAGGIO DISPERATO



guerrieri della strada

JOE DEVER

DELLO STESSO AUTORE DI LUPO SOLITARIO

librogame®

A Rus e Sue

ISBN 88-7068-252-8
Titolo originale: «Freeway Warrior - Highway Holocaust»
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra, 1988

Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones,

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

VIAGGIO DISPERATO

JOE DEVER

illustrato da Melvyn Grant
tradotto da Saulo Bianco





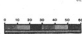
Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Fiume Wichita
LUBBOCK
M.te Court House
M.te Hayrick
Fiume Brazos
SEYMOUR
POST
M.ti Double
ANSON
ALBANY
Lago Thomas
SWEETWATER
ABILENE
COLORADO CITY
BIG SPRING
M.te Signal
Webb B.A.
Spring Mesa
CROSS P
STERLING CITY
BALLINGER
BROWN
SAN ANGELO
BRADY
Fiume Co
Perrin B.A.
GAINESVILLE
SHERMAN
PARIS
BOWIE
Fiume Trinity
Lago Bridgeport
DENTON
McKINNEY
JACKSBORO
DECATUR
Lago Lewisville
GREENVILLE
SULPHUR SPRINGS
Lago Tawakoni
MINERAL WELLS
FT. WORTH
WEATHERFORD
DALLAS
M.te Washout
Valle dei Dinosauri
ATHENS
CORSICANA
HILLSBORO
COMANCHE
Fiume Leon
WACO
McGregor B.A.
Lago Limestone
Ft. Hood Zona mil.
Lago Belton
KILLEEN
TEMPLE

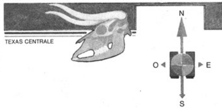


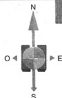
LEGENDA











REGISTRO D'AZIONE

CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

	PUNTI
GUIDA	
MIRA	
ORIENTAMENTO	
AGILITÀ	
INTELLIGENZA	

ZAINO
max 10 oggetti

NESSUNA RIDUZIONE
1. ____________
2. ____________
3. ____________

AGILITÀ – 1
4. ____________
5. ____________
6. ____________

AGILITÀ – 2
7. ____________
8. ____________
9. ____________

AGILITÀ – 3
10. ____________

PRONTO SOCCORSO

⊕ ⊕ ⊕ ⊕
⊕ ⊕ ⊕ ⊕
⊕ ⊕ ⊕ ⊕

BORRACCIA (1 litro)

Piena
3/4 litro
1/2 litro
1/4 litro

COMBATTIVITÀ

RESISTENZA

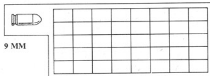
Non può superare il punteggio iniziale 0 = morto

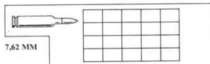
DIARIO DI COMBATTIMENTO

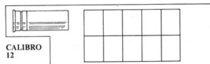
RESISTENZA MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

MUNIZIONI

Quantità massima: 40 × 9 mm
20 × 7,62 mm
10 × calibro 12







ARMI

ARMI DA CORPO A CORPO

	BONUS DI COMBATTIVITÀ

Massimo 2

ARMI DA FUOCO

	CALIBRO	MODALITÀ DI FUOCO

Massimo 3

2 ARMI DA FUOCO: AGILITÀ -1
3 ARMI DA FUOCO: AGILITÀ -2



Questo distintivo
attesta che

è la Guida
e il Difensore del
Gruppo Dallas 1



LA FOLLE CORSA VERSO IL DISASTRO

1990-1998 Aumento senza precedenti degli episodi di terrorismo a livello internazionale. Violenza politica perpetrata da un'associazione criminale chiamata C.A.O.S. (Coalizione per l'Annientamento Organizzato degli Stati).

1998-2003 I governi di molte piccole nazioni, impoverite dai continui attacchi terroristici, cadono nelle mani della C.A.O.S. I terroristi internazionali trovano rifugio, armi ed addestramento in campi chiamati 'Lager'.

2003-2008 Le incursioni ai pozzi di petrolio e di metano, come gli assassinii e i rapimenti di uomini di stato, diventano azioni abituali dei membri della C.A.O.S., condotte nel tentativo di destabilizzare l'intero pianeta e sottomettere il mondo libero. Nonostante il turbamento dell'opinione pubblica e la crescente tensione internazionale, i governi delle principali potenze si rifiutano tenacemente di cedere alle richieste della C.A.O.S.

2008 Il Presidente degli Stati Uniti ed il Segretario Generale del Soviet Supremo vengono assassinati durante un vertice orga-

nizzato per far fronte alla situazione d'emergenza. Gli Stati Uniti, l'Unione Sovietica e le principali nazioni europee si coalizzano e formano la Lega per la Difesa Mondiale (L.D.M.). I Lager vengono rasi al suolo, le basi operative della C.A.O.S. vengono distrutte e migliaia di agenti appartenenti alla temibile organizzazione vengono arrestati.

2009 I massimi capi della C.A.O.S. vengono condannati all'ergastolo e imprigionati in penitenziari di massima sicurezza sotterranei, per prevenire qualsiasi tentativo di fuga organizzato da agenti della C.A.O.S. ancora in libertà.

2010 Clandestinamente si riunisce un nuovo comitato direttivo per riorganizzare ciò che rimane della disciolta C.A.O.S. Il discorso programmatico del nuovo comitato prevede una terribile vendetta.

2011 Un treno della L.D.M. con un carico di diciassette testate nucleari da 100 chilotoni, destinate ad essere neutralizzate e smantellate, viene attaccato da agenti della C.A.O.S. Il treno viene distrutto ed il pericolosissimo carico rubato.

2012 La C.A.O.S. dirotta un satellite della L.D.M. e a **Capodanno** trasmette un agghiacciante ultimatum. Le diciassette testate nucleari sono state riattivate, e sono puntate contro le principali città statunitensi, sovietiche ed europee. La C.A.O.S. richiede l'immediato rilascio dei propri agenti detenuti nei penitenziari di massima sicurezza, più il pagamento di 2.000 miliardi di dollari in lingotti d'oro, altrimenti una alla volta le testate raggiungeranno le loro destinazioni. Viene fissato un termine massimo di ventiquattro ore. I capi della L.D.M. dichiarano l'emergenza e chiedono che il termine venga posticipato. La C.A.O.S. categoricamente rifiuta.

2 gennaio La prima testata nucleare viene fatta scoppiare presso la centrale nucleare di Brie, a dieci miglia a sud di Parigi, Francia. La deflagrazione e la pioggia radioattiva mietono in breve tempo milioni di vite umane. La C.A.O.S. ripropone le sue richieste prorogando la scadenza di altre 24 ore.

3 gennaio Gli agenti della Lega per la Difesa Mondiale **'Il Giorno X'** individuano la sede del quartier generale della C.A.O.S., in una sperduta isola dell'Oceano Pacifico meridionale. Viene diramato subito l'ordine di distruggere la base ed i suoi occupanti. L'assalto è rapido e decisivo: l'edificio viene immediatamente conquistato ed i suoi occupanti massacrati sul posto.

L'ironia della sorte vuole che mentre la notizia della vittoria viene trasmessa al mondo intero, la C.A.O.S. riesca ugualmente ad attuare la sua atroce vendetta. Un apparecchio trasmettitore con un meccanismo a tempo è stato nascosto sull'isola: all'ora X si attiva automaticamente e invia il segnale radio al satellite dirottato in orbita attorno alla terra. Il segnale di morte viene amplificato e ritrasmesso verso terra: le altre sedici testate nucleari scoppiano simultaneamente.
Le esplosioni iniziali innescano una disastrosa reazione a catena che coinvolge tutti gli impianti nucleari civili e militari dell'emisfero settentrionale. Centinaia di milioni di persone muoiono in pochissimi giorni mentre molte altre si spengono più lentamente, vittime della radioattività e dei drastici cambiamenti climatici che ora sconvolgono la terra.

2012-2019 Venti impetuosi e bufere radioattive spazzano la superficie terrestre trasportando enormi quantità di pulviscolo radioattivo verso la parte superiore dell'atmosfera, creando così uno schermo che impedisce alla luce del sole di riscaldare il pianeta.
La temperatura scende vertiginosamente impedendo ai pochi sopravvissuti di condurre una vita normale in superficie. Qualsiasi tipo di comunicazione viene irrimediabilmente compromesso dalle radiazioni gamma: è praticamente impossibile cercare contatti radio, via cavo o satellite. Durante questo periodo di tenebre ed isolamento totale, piccole comunità di sopravvissuti riescono ad organizzarsi in sperdute zone del pianeta.

2019-2020 Le tempeste di pulviscolo gradualmente si calmano, e il sole inizia a filtrare attraverso l'atmosfera facendo sciogliere la superficie ghiacciata della terra. Le radiazioni hanno raggiunto un livello tollerabile, e i sopravvissuti timidamente risalgono in superficie per riprendere possesso di ciò che ancora rimane del loro antico mondo.

IL PERSONAGGIO

Il tuo nome è Mark Phoenix, nato il Giorno del Ringraziamento dell'anno 2000, e sei sopravvissuto al fatidico 'Giorno X'. Quando ripensi alla tua infanzia, ricordi distintamente i tuoi due fratelli e tua sorella, la casa dei tuoi genitori in California, e le vacanze estive trascorse sulle acque dell'oceano Pacifico al largo dell'isola di Catalina, a bordo della barca di tuo padre. Questi sono i ricordi più cari, ma ricordi con particolare nostalgia anche le vacanze invernali: eri solito trascorrerle assieme alla famiglia a Dallas, con gli zii Jonas e Betty Ann. Tra tutte le feste di Natale trascorse nel Texas, quella del 2011 è stata la più memorabile. È stata anche l'ultima volta che hai visto la tua famiglia.

Quell'anno i tuoi genitori avevano deciso di rinunciare al viaggio a Dallas. La crisi energetica aveva fatto salire i prezzi della benzina a $ 30 al gallone e solamente i ricchi potevano permettersi di fare lunghi viaggi, anche con auto dotate di pannelli solari. La notizia non ti entusiasmò affatto, anzi! Avevi deciso di andare comunque a Dallas, e ci saresti arrivato a piedi se tuo padre non ti avesse ripescato a poche miglia da casa. Quando gli zii Jonas e Betty Ann seppero della tua avventura, si misero d'accordo con i tuoi genitori perché almeno tu li raggiungessi nel loro ranch nei pressi di Denton, dove avresti trascorso il Natale con loro.

Fin dal momento del tuo arrivo all'Addison Airport ti rendesti conto che questa sarebbe stata una vacanza che non avresti mai dimenticato. Zio Jonas lavorava come dirigente in uno stabilimento petrolifero dal '95, anno in cui si era laureato in geologia presso la Texas University. Dall'inizio dell'estate del 2011 era impegnato nella costruzione di un pozzo che doveva estrarre petrolio dagli scisti bituminosi vicino ad Austin, il primo di questo genere in Texas. Appena ti vide scendere dalla scaletta dell'aereo, lo zio Jonas ti promise come regalo di Natale una visita guidata negli impianti sotterranei.



La mattina di Capodanno del 2012 partiste tutti e tre di buon'ora, diretti verso il pozzo situato sull'Austin Chalk, a più di 200 miglia a sud di Dallas. Il viaggio sarebbe durato un paio di giorni con un pernottamento a Waco: infatti il governo federale, con le misure di risparmio energetico generale, aveva imposto il limite di velocità di 15 miglia orarie su tutte le superstrade statali. Il viaggio era lungo ed estenuante, e nonostante i bollettini radiofonici poco promettenti sulle ultime minacce della C.A.O.S., ricordi ancora l'emozione che provavi al pensiero di esplorare quelle profonde e tortuose gallerie sotterranee.

Al vostro arrivo veniste accolti da una pattuglia militare che presidiava l'entrata della miniera per evitare

eventuali sabotaggi. La Lega per la Difesa Mondiale aveva organizzato un massiccio servizio di vigilanza, poiché i pozzi petroliferi erano divenuti il bersaglio principale degli attentati terroristici organizzati dalla C.A.O.S.. Gli impianti erano ufficialmente chiusi per le vacanze natalizie, ma dopo un attento controllo dei documenti la pattuglia vi lasciò entrare. Gli impianti si estendevano su un'area vastissima e per ragioni di sicurezza erano completamente autosufficienti. Un pozzo centrale collegava i vari livelli sotterranei con laboratori, officine e persino raffinerie dove si lavorava il prezioso petrolio grezzo estratto dalle rocce. Zio Jonas ti stava spiegando la funzione di questi impianti sotterranei, ad un centinaio di metri sotto la superficie, quando avvenne lo scoppio della Bomba.

Le onde d'urto delle prime esplosioni sconvolsero il sottosuolo: ti ricordi che pensasti subito ad un forte terremoto... ne avevi già sentiti molti a casa, in California. Poi le gallerie superiori iniziarono a crollare e il pozzo centrale si riempì in poco tempo di detriti. Un'atroce verità si fece strada nella tua mente: l'impossibile era accaduto!

Non avevate nessun modo per determinare la gravità dei danni in superficie. Intanto i generatori d'emergenza si erano automaticamente attivati alcuni minuti dopo che la rete elettrica era saltata. Gli zii erano fondamentalmente ottimisti e pensavano che i danni non dovevano essere tanto gravi, visto che le scosse erano diminuite in breve tempo. Zio Jonas addirittura pensava che l'esercito avrebbe organizzato un'operazione di soccorso e che sarebbero venuti a liberarvi nel giro di pochi giorni, al massimo una settimana. Anche zia Betty Ann era ottimista: dopotutto avevate a disposizione provviste d'emergenza sufficienti per sfamare 200 persone per un mese intero. Sicuramente allora non immaginava che voi tre avreste consumato tutte quelle provviste, e che quella miniera sarebbe diventata la vostra casa, il vostro rifugio e la vostra prigione per otto lunghi anni della vostra vita!



Circa un mese dopo il 'Giorno X', avevate accettato il fatto che non ci sarebbe stata nessuna operazione di soccorso. I giorni trascorrevano lenti; sprofondati in un disperato mutismo pregavate e speravate di udire il rumore di una scavatrice oppure una voce via radio che vi mettesse in collegamento con la superficie. Ma l'unico rumore che disturbava il vostro silenzio erano le scariche elettrostatiche causate dalle radiazioni gamma che stavano devastando la terra. Zio Jonas infine propose di tentare di risalire in superficie scavando lungo il pozzo centrale ostruito. Scavare verticalmente per oltre un centinaio di metri di macerie e travi d'acciaio attorcigliate era un'impresa terribilmente pericolosa, ma non c'era nessun altro modo per risalire. Si procedeva con una lentezza spaventosa ma almeno il lavoro vi dava uno scopo, una ragione per andare

avanti, anche se già cominciavate ad immaginare l
desolazione che vi avrebbe accolto in superficie.

Durante gli anni trascorsi nelle viscere della terra ha
imparato molte cose di vitale importanza per la so
pravvivenza. Zio Jonas ti ha insegnato come raffinar
il petrolio grezzo e ricavarne benzina per l'alimenta
zione dei generatori, come estrarre l'acqua dalle rocc
porose e fabbricare pezzi di ricambio per mantener
in funzionamento i macchinari. Zia Betty Ann, ch
prima lavorava come infermiera e poi come insegnan
te in un liceo nella contea di Denton, ha provvedut
alla tua istruzione ed alla tua educazione. Il loro amor
ed i loro incoraggiamenti hanno accompagnato la tu
crescita in maniera armoniosa, nonostante il forte sen
so di solitudine e la nostalgia che provavi per i tuo
genitori ed i fratelli. Il debito di riconoscenza nei lor
confronti è incalcolabile, ed un giorno riuscirai a ripa
gare le loro cure con altrettanto amore e devozione.

All'inizio di settembre del 2019 finalmente riusciste
risalire in superficie. Zia Betty Ann era convinta ch
i livelli di radiazione fossero ancora pericolosi e ini
zialmente non voleva abbandonare la miniera. M
negli ultimi mesi avevi notato che le scariche elettro
statiche che di solito disturbavano le trasmissioni ra
diofoniche erano notevolemente diminuite, e grazie
questo fatto zio Jonas era riuscito a convincere la zi
che vivere in superficie ormai non era più un pericolo

Quando per la prima volta dopo molti anni hai rivist
la superficie terrestre ti è sembrato di camminare s
un altro pianeta. Era effettivamente la terra quel pae
saggio desolato che si estendeva davanti ai tuoi occhi

Poco si era salvato dalle violente bufere e dal freddo intenso che aveva tormentato il pianeta per molti anni dopo il 'Giorno X', e adesso che la pioggia radioattiva era cessata, ed il sole splendeva di nuovo, le fertili e rigogliose pianure che circondavano Austin sembravano un deserto costellato di rocce frantumate e dei resti di una civiltà ormai scomparsa. Durante i primi giorni di vita in superficie, mentre esploravate la zona circostante, vi era facile credere di essere gli unici sopravvissuti. Ma la mattina del quinto giorno zio Jonas riuscì a mettersi in contatto radio con una famiglia di nome Ewell che abitava vicino alle rovine di McKinney, a trenta miglia a nord di Dallas. La notizia era strabiliante: gli Ewell erano in contatto con altri piccoli gruppi di sopravvissuti! La maggior parte di loro viveva isolata e non poteva muoversi a causa della totale mancanza di carburante, cibo e acqua. Gli Ewell chiedevano a chi era in grado di farlo di raggiungerli a McKinney per creare una nuova comunità: molti erano già in viaggio! I tuoi zii aderirono con entusiasmo all'invito, e visto che McKinney non era molto lontana da Denton erano curiosi di vedere se non fosse rimasto qualcosa del loro meraviglioso ranch. Si decise di ritornare a casa, recuperare quanto poteva servire in questo nuovo mondo e quindi partire per McKinney. Gli Ewell erano entusiasti all'idea di accogliere nuovi membri, ma vi avvertirono che non tutti i sopravvissuti volevano fondare nuove comunità. Le città di Dallas e Fort Worth erano ormai ridotte in macerie, ed erano controllate da bande di violenti criminali che terrorizzavano chiunque cercasse di ristabilire la legge e l'ordine. Vi consigliavano di evitare quelle zone nel vostro viaggio verso nord.

L'autostrada federale 35 era l'unica strada in buon condizioni della zona, e poi era l'unico percorso dire to verso Denton. Mancava solo un mezzo di trasporto poiché zio Jonas riteneva che sarebbe stato tropp pericoloso intraprendere un viaggio così lungo a pied Dopo una settimana di scrupolose ricerche aveva trovato un veicolo ancora in grado di funzionare: er una vecchia corriera, che si era conservata in ottim stato perché si trovava in un parcheggio sotterrane dove era stata risparmiata da anni di violente bufer Dopo lunghe ore trascorse a revisionarla, e dopo ave riempito il serbatoio, eravate riusciti finalmente a me terla in moto.



Prima di partire per il ranch avevate provveduto caricare le provviste ed un piccolo generatore. L vecchia corriera procedeva rumorosamente lung l'autostrada piena di sassi e buche, e sembrava d viaggiare in mezzo ad un deserto sconfinato . Il pano rama era a dir poco straziante: quelle che un temp erano le ridenti e popolate città di Temple e Waco or non erano altro che cumuli di macerie e schelet metallici. I primi segni di vita umana li avevate incon trati alla periferia di Fort Worth. La strada era ostruit da una barriera di carcasse arrugginite di auto, da dov era sbucato improvvisamente un gruppo di uomini donne dai volti incattiviti, vestiti di cuoio e di stracc Lo zio Jonas aveva quasi fermato la corriera, m

l'accoglienza che vi avevano riservato non era esattamente quella che pensavate: tutta la banda di disperati imbracciava carabine e mitra, e stavano mirando contro il parabrezza della corriera. Era chiaro che non era il caso di fermarsi per chiedere informazioni! L'unica cosa da fare era premere l'acceleratore a tavoletta e tentare di sfondare la barricata mandando all'aria i banditi come se fossero birilli. Mentre attraversavate Fort Worth avevate dovuto evitare il fuoco incrociato di altri desperados, ma grazie all'abilità di tuo zio eravate riusciti a filar via senza danni.

Arrivati a Denton avevate scoperto che il ranch, come tutti gli altri edifici dei dintorni, era ridotto ad un cumulo di macerie e travi spezzate. Lo spettacolo aveva sconvolto zia Betty Ann, e quindi zio Jonas aveva deciso di proseguire per McKinney senza fermarsi. Non fu difficile trovare dove abitavano gli Ewell, perché il loro ranch era l'unico edificio ricostruito in città. Più che un ranch sembrava piuttosto una postazione di frontiera, circondata da un muro fortificato con numerose guardiole ed un profondo fossato. Dopo l'attacco selvaggio dei banditi di Fort Worth non era difficile capire il perché di un simile sistema difensivo.

Il settante ıne Pop Ewell era il capo di questa piccola comunità di sopravvissuti. Era stato lui a convincere zio Jonas ad unirsi a loro nella prima comunicazione radiofonica. La comunità non era molto numerosa, una dozzina di persone in tutto; ma le trasmissioni radio erano sempre meno disturbate, e nel giro di poco tempo il numero dei rifugiati era quasi raddoppiato. Si decise che si doveva dare un nome al nuovo insediamento, e tutti furono d'accordo per "Gruppo Dallas 1",

abbreviato in GD1: da quel momento tutti si sarebber impegnati per rendere GD1 un rifugio sicuro.

Cutter Jacks era uno dei primi arrivati. Prima d 'Giorno X' era capo meccanico nelle officine d circuito di Formula Uno vicino a Dallas, e la su bravura e la sua conoscenza dei motori dovevan dimostrarsi insuperabili durante il vostro viaggio. T insegnò a guidare, e da una montagna di rottami riusc a ricavare una potente auto truccata, una specie d camioncino semi- scoperto che tutti ormai chiaman scherzosamente 'la spider'; siccome non vi mancav certo il carburante, l'hai usata per pattugliare i dintorn della città alla ricerca delle bande di razziatori ch minacciavano continuamente GD1. Cutter ti ha inse gnato anche a sparare, ed è stato anche grazie alla tu abilità con le armi e con il volante che ti sei guadagn to la fama di "Guerriero della Strada".

Sei mesi dopo il tuo arrivo a GD1 la comunità dovett affrontare una crisi drammatica: un'ondata di caldo e un periodo di siccità stavano minacciando di distru gere tutte le vostre provviste alimentari. I raccol erano bruciati ed il pozzo artesiano, l'unica fonte d acqua non contaminata, stava per esaurirsi. La sicci stava esasperando anche gli animi delle bande cittad ne: ultimamente avevano unito le loro forze mettend da parte le antiche rivalità, ed avevano intensificato l loro incursioni alla ricerca di cibo ed acqua. Le mina ce alla vostra sicurezza e incolumità aumentavan giorno dopo giorno.

Fu negli ultimi giorni di maggio del 2020 che Po Ewell riuscì a mettersi in contatto radio con un'alt comunità insediata nella città di Big Springs, a circ 300 miglia ad ovest di McKinney. Sembrava propr che la loro situazione fosse il contrario della vostra: avevano abbondante cibo ed acqua ma avevano poco combustibile. Erano in contatto radio con un altro gruppo di sopravvissuti insediato a Tucson, Arizona, anche loro a corto di benzina. La comunità di Tucson li aveva informati che i territori ad ovest delle montagne della Sierra Nevada erano stati risparmiati dagli effetti devastanti delle tempeste radioattive, e che miracolosamente gran parte della California meridionale era ancora discretamente popolata. La notizia era incredibile: forse la tua famiglia era ancora viva, e avresti potuto riabbracciarla presto!

Pop Ewell convocò una riunione per decidere come affrontare la crisi che stava mettendo a dura prova GD1. Tutti erano d'accordo che rimanere a McKinney voleva dire una morte lenta per denutrizione oppure una morte improvvisa e violenta per mano delle sanguinarie bande di malviventi. L'unica soluzione possibile per GD1 era raggiungere la California, l'unica zona dove si poteva sperare in un futuro migliore. La vostra decisione venne trasmessa ai sopravvissuti di Big Spring e venne fissato un incontro nella loro città. GD1 avrebbe portato il combustibile per avere in cambio cibo ed acqua; poi insieme a loro sareste partiti per raggiungere la comunità di Tucson, e tutti insieme avreste intrapreso l'ultima parte del viaggio verso la California.

I preparativi per la partenza iniziarono subito. Il morale era alle stelle e tutti erano animati da un forte spirito d'avventura e da un tenace ottimismo. Pochi immaginavano quali e quanti pericoli si sarebbero presentati durante il lungo ed estenuante viaggio verso la California.

LE REGOLE DEL GIOCO

Prima di iniziare l'avventura devi determinare le tue caratteristiche personali, il tuo equipaggiamento e le armi a tua disposizione. All'inizio del libro trovi il **Registro d'Azione** del personaggio: ti servirà per annotare le caratteristiche di Mark Phoenix. Poiché probabilmente giocherai più volte, è meglio che tu scriva a matita sul Registro d'Azione; se preferisci, puoi anche fotocopiarlo o riprodurlo su un cartoncino o un foglietto.

Le tue caratteristiche personali comprendono due qualità basilari: **Combattività** e **Resistenza**. Per calcolare il punteggio iniziale di Combattività punta ad occhi chiusi una matita sulla **Tabella del Destino** che trovi in fondo al libro. Se hai toccato lo zero non hai nessun punto. Al risultato così ottenuto aggiungi 10 e trascrivi il totale nella casella "Combattività" del Registro d'Azione. Quando dovrai affrontare un avversario in combattimento la tua Combattività verrà confrontata con quella del tuo nemico. È consigliabile quindi avere un punteggio piuttosto alto.

Per calcolare il punteggio iniziale di Resistenza devi ripetere lo stesso procedimento, ma questa volta aggiungi 20 al numero ottenuto dalla Tabella del Destino e trascrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro d'Azione. Se vieni ferito durante un combattimento oppure in altre occasioni nel corso dell'avventura, perdi punti di Resistenza. Se in qualsiasi momento della missione li esaurisci, Mark Phoenix muore e l'avventura finisce.

Abbi cura dei tuoi punti di Resistenza, ma non esitare ad impiegarli quando lo scopo ti sembra valido. In determinate occasioni potrai avere la possibilità di recuperare punti, ma ricorda che in nessun caso potrai superare il punteggio iniziale.

CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

Dal giorno in cui sei ritornato in superficie hai dovuto sviluppare diverse qualità ed istinti per difendere te stesso e il tuo gruppo.

Nel Registro d'Azione trovi elencate le 5 caratteristiche di sopravvivenza basilari:

Guida
L'abilità di condurre veicoli a motore, automobili, moto e camion.

Mira
La familiarità ed esperienza nell'uso delle armi: pistole, mitra, carabine e fucili.

Orientamento
La capacità, dovuta anche all'esperienza, di sopravvivere in un ambiente ostile e sconosciuto.

Agilità
L'allenamento fisico, la velocità dei riflessi e la rapidità nei movimenti.

Intelligenza
L'acutezza mentale, l'intelligenza, la capacità di valutare le informazioni a tua disposizione, e in genere la cultura e le nozioni che hai acquisito.

La tua capacità in queste cinque caratteristiche viene misurata in punti. Inizi l'avventura con 3 punti per ogni caratteristica. Però prima di iniziare la missione hai a disposizione 4 punti aggiuntivi che puoi assegnare ad una particolare caratteristica oppure ripartire a tuo piacimento tra tutte e cinque. Durante l'avventura verrai messo a dura prova: è importante quindi che il punteggio sia alto in modo da garantire maggiori probabilità di sopravvivenza.

Quando hai deciso come ripartire gli altri 4 punti, riporta i totali nelle caselle relative del Registro d'Azione.

Se questa è la tua prima avventura dei "Guerrieri della Strada" il punteggio totale delle cinque caratteristiche è 19: 5 caratteristiche x 3 punti = 15 + 4 punti aggiuntivi = 19 punti.

Se porti a termine con successo questa missione guadagni altri 4 punti, che potrai aggiungere alle caratteristiche di sopravvivenza nella prossima avventura. Questi punti, assieme all'equipaggiamento ed alle provviste che saranno ancora in tuo possesso alla fine del viaggio, potranno essere usati nel prossimo libro dei "Guerrieri della strada": *Agguato in montagna*.

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre ai vestiti, hai molti altri oggetti che costituiscono il tuo equipaggiamento iniziale: uno zaino, una cintura con una cartucciera, una cassetta di pronto soccorso, una borraccia ed un coltello da caccia. Hai anche una carta geografica del Texas centrale, che porti in una tasca interna del tuo giubbotto di cuoio.

Zaino
Nel tuo zaino puoi mettere fino a dieci oggetti differenti. Però se porti più di tre oggetti la tua Agilità si ridurrà di un punto. Se porti più di sei oggetti, essa verrà ridotta di 2 punti. Se lo zaino è pieno la tua Agilità verrà ridotta di 3 punti.

Devi essere ben equipaggiato per poter affrontare la difficile missione che ti aspetta. Scegli fino a quattro oggetti da questo elenco:

Torcia solare
Granata da guerra
Binocolo
Bussola
Radio C.B.
Razzo di segnalazione
Tre pasti (ogni pasto occupa uno spazio nello zaino)
Sega flessibile
Contatore geiger

Riporta gli oggetti scelti nel Registro d'Azione e se hai scelto quattro oggetti modifica il punteggio di Agilità.

Durante l'avventura puoi trovare ed impossessarti di oggetti molto utili. Li riconoscerai perché saranno scritti in **neretto**: se non ci sono indicazioni contrarie, puoi prenderli e conservarli nel tuo zaino.

Durante l'intera missione dovrai mangiare regolarmente. Se non possiedi del cibo quando ti viene detto di mangiare perdi 3 punti di Resistenza.

Cartucciera
Nella cartucciera conservi le munizioni per le tue armi. In una cartucciera stanno al massimo:

40 proiettili da 9 mm per pistola o mitra

oppure

20 proiettili da 7,62 mm per carabina

oppure

10 proiettili calibro 12 per fucile pesante.

Se hai intenzione di portare munizioni di calibri diversi usa la seguente regola per calcolare lo spazio nella cartucciera:

4 x 9 mm = 2 x 7,62 mm = 1 x calibro 12

Puoi portare anche altre munizioni aggiuntive nello zaino. Ricordati però che una quantità di proiettili equivalente a quella contenuta in una cartucciera (o anche meno) occupa comunque **un posto** nello zaino.

Cassetta di pronto soccorso
Una cassetta di pronto soccorso ben fornita è di vitale importanza se vuoi sopravvivere in condizioni difficili, o vieni ferito in combattimento o in altre circostanze. Contiene tutto il materiale di pronto soccorso necessario, bende, disinfettante, antibiotici, compresse per depurare l'acqua, sulfamidici, analgesici, compresse di iodio per ritardare l'assorbimento delle radiazioni e materiale per piccoli interventi chirurgici.

Per comodità il materiale viene raggruppato in unità, e per scoprire quante unità hai a disposizione scegli ad occhi chiusi un numero sulla Tabella del Destino (0 equivale a 10) e aggiungi 2. Il risultato rappresenta le unità disponibili all'inizio dell'avventura. Il numero massimo di unità che puoi avere a disposizione è 12, e devi ricordarti di registrarle nell'apposita casella sul Registro d'Azione.

Puoi usare le unità di pronto soccorso per recuperare i punti di Resistenza persi. Ciascuna unità ti fa recuperare 3 punti, ma non puoi sfruttare questa possibilità quando ti viene espressamente detto di mangiare o bere.

Borraccia
L'acqua è essenziale per vivere, e la tua vita dipende da una scorta sufficiente di acqua non contaminata. Devi ricordarti di bere ad intervalli regolari durante tutta l'avventura se non vuoi mettere a repentaglio l'esito della missione. Una razione d'acqua equivale ad un quarto di litro e la tua borraccia contiene un litro d'acqua, la quantità sufficiente per una giornata. Quando ti verrà consigliato di bere ricordati di cancellare una razione d'acqua dall'apposita casella del Registro d'Azione.

Se però hai finito le tue riserve d'acqua e non puoi bere, perdi 3 punti di Resistenza.

ARMI

Armi da combattimento corpo a corpo
Queste armi ti serviranno nei combattimenti ravvicinati. Inizi l'avventura armato di un coltello da caccia che, durante il combattimento, aumenta di 2 punti la tua Combattività. Riportalo nel foglio delle armi nel Registro d'Azione.

Se trovi un'arma nel corso dell'avventura puoi prenderla ed usarla in seguito. Vedrai che le armi trovate durante la tua missione riportano un numero tra parentesi, ad esempio: Machete (3). Esso indica di quanti punti viene aumentata la tua Combattività se lo impieghi durante un combattimento.

Puoi portare al massimo due armi da combattimento corpo a corpo.

Armi da fuoco
In questa avventura esistono solo 4 tipi di armi da fuoco:

Pistola
Mitra
Fucile pesante
Carabina

Se questa è la tua prima avventura dei "Guerrieri della Strada", inizi la tua missione armato solamente di una di queste armi. Scegli bene e poi annota l'arma, le modalità di fuoco e il calibro nel foglio "Armi" del Registro d'Azione.

Se vuoi usare un'arma da fuoco dovrai disporre anche di munizioni sufficienti del giusto calibro. Nella Tabella seguente trovi il calibro di ogni arma, il numero di proiettili impiegati ogni volta che l'arma spara, e il numero di colpi di cui disponi all'inizio dell'avventura:

	Calibro	Modalità di fuoco	Colpí iniziali
PISTOLA	9 mm	1	8
MITRA	9 mm	6	30
FUCILE A POMPA	12 mm	1	4
CARABINA	7,62 mm	1	4

Il numero iniziale di colpi deve essere riportato nel foglio "Munizioni" sul Registro d'Azione. Non puoi usare le armi da fuoco se sei senza munizioni oppure se possiedi proiettili del calibro sbagliato. Tuttavia ti si può presentare l'opportunità di reintegrare la scorta di munizioni, oppure di trovare un'arma dello stesso calibro dei proiettili in tuo possesso.

Puoi portare al massimo tre armi da fuoco. Per ogni arma da fuoco che porti con te (esclusa la prima) devi ridurre la tua Agilità di un punto.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Ti capiterà spesso durante il corso della tua missione di imbatterti in avversari con i quali dovrai ingaggiare combattimenti corpo a corpo. Il nemico avrà un suo punteggio di Combattività e Resistenza. Lo scopo del combattimento è quello di uccidere l'avversario annullando la sua Resistenza e cercando il più possibile di conservare intatto il proprio punteggio.

All'inizio del combattimento annota i punteggi di Resistenza di Mark e del suo avversario nelle apposite caselle sul Registro d'Azione. Lo svolgersi del combattimento seguirà questa sequenza:

1. Somma al tuo punteggio di Combattività il bonus che ottieni con l'impiego di una delle armi in tuo possesso.
2. Sottrai dal precedente totale il punteggio di Combattività del tuo avversario. Il risultato sarà il **Rapporto di Forza** che devi annotare sul Registro d'Azione.

Esempio
Mark Phoenix possiede un punteggio di Combattività pari a 17, e viene attaccato da uno della banda dei Renegade, la cui Combattività è pari a 18. Mark non può evitare lo scontro e deve perciò affrontare il suo avversario. È in possesso del coltello da caccia che gli aumenta di 2 punti la Combattività: Mark avrà quindi 19 punti di Combattività.

Sottrai la Combattività del bandito da quella di Mark ed otterrai il Rapporto di Forza pari a +1 (19 - 18 = +1). Ricordati di annotare questo risultato sul Registro d'Azione.

3. Dopo avere calcolato il Rapporto di Forza estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al libro: nella prima riga orizzontale della tabella troverai i numeri del Rapporto di Forza. Cerca in questa riga il tuo Rapporto di Forza e nella colonna verticale cerca il numero uscito dalla Tabella del Destino. Nel punto d'incontro troverai la casella che riporta i punti di Resistenza persi da Mark e dal suo avversario (**N** indica i punti persi dal nemico; **MP** indica quelli persi da Mark Phoenix).

Esempio
Hai appena calcolato che il Rapporto di Forza tra Mark Phoenix e il bandito è +1. Se nella Tabella del Destino hai scelto il numero 4, il risultato del primo scontro del combattimento è che Mark Phoenix perde 3 punti di Resistenza mentre il suo avversario ne perde 4.

5. Sul Registro d'Azione riporta le variazioni dei punteggi di Mark e del suo avversario.
6. Se non ti vengono impartite istruzioni diverse, oppure se non ti viene data la possibilità di evitare il combattimento, inizia il secondo scontro del combattimento.
7. Ripeti la medesima sequenza dal punto 3.

Il combattimento continuerà finché la Resistenza di Mark o quella dell'avversario si annulla. Il personaggio con un punteggio di Resistenza pari a zero è considerato morto. Se muore Mark Phoenix l'avventura è finita. Se invece muore l'avversario Mark Phoenix continua la sua missione con un punteggio di Resistenza ridotto.

Troverai un riassunto delle Regole di Combattimento in fondo al libro.

A volte potrai avere la possibilità di evitare il combattimento diretto. Se stai già combattendo e decidi di fuggire, segui le regole fino a calcolare i nuovi punteggi di Resistenza. I punti persi dal nemico vengono ignorati, mentre Mark perderà i suoi. Questo è il rischio della fuga! Comunque puoi sfuggire al combattimento solo se questa possibilità ti viene concessa espressamente nel testo.

1

Dopo una settimana di frenetici preparativi, il gruppo è pronto per intraprendere il lungo e faticoso viaggio verso Big Spring. Sono stati scelti tre veicoli per formare il convoglio: la corriera con cui siete arrivati a McKinney, il tuo camioncino-spider truccato e un'autocisterna che siete riusciti a recuperare nei pressi di un pozzo petrolifero di Greenville. Cutter e tuo zio hanno cucito in fretta e furia un telone di canapa per mimetizzare il compromettente serbatoio dell'automezzo: contiene ben 5000 galloni di benzina prelevati dal deposito sotterraneo del ranch di Ewell. Ormai la benzina è diventata un bene di valore inestimabile, e se le bande di desperados scoprissero che GD1 trasporta un carico così prezioso non si fermerebbero davanti a nulla pur di impadronirsene!

La maggior parte dei coloni viaggerà a bordo della corriera guidata da tuo zio. Cutter guiderà l'autocisterna mentre tu, in qualità di esploratore, scorterai il convoglio con la tua formidabile spider. La corriera è stipata di gente ed avete dovuto limitare i bagagli al minimo indispensabile: tutto il resto verrà distrutto prima della partenza da McKinney. All'alba del giorno precedente alla partenza controllate attentamente i veicoli e le scorte. Avete cibo ed acqua sufficienti fino a destinazione ma, a parte le tue armi personali, disponete di pochissime armi da fuoco per difendervi. Long Jake Bannerman, un ex muratore di Gainsville, si è offerto volontario per andare verso nord alla ricerca di armi e munizioni. Suo fratello possedeva un negozio di ferramenta a Sherman e aveva un deposito blindato di fucili sportivi nello scantinato. Probabilmente dovrà scavare parecchio per ritrovarli, ma ci sono buone probabilità che siano rimasti intatti. Siete

tutti d'accordo che vale la pena tentare, e così Jac parte per Sherman sul suo vecchio camioncino, co una radio C.B., una pala e un vecchissimo revolver.

Due ore più tardi ricevete un messaggio via radio d Sherman. È Jack: ha trovato fucili e munizioni i abbondanza ma il camioncino si è rotto e adesso bloccato in città. Vi comunica che ha trovato una so pravvissuta, una ragazza, e vi chiede di andarlo a pren dere il più presto possibile. Zio Jonas è d'accordo e g raccomanda di starsene traquillo in attesa del tuo arrivo

"Figurarsi se Jake non trovava una ragazza da qualch parte!" borbotta zio Jonas con aria cupa. "Mark, conviene partire subito per Sherman e riportare qu quei due. E mi raccomando, per strada non cacciar nei guai, hai capito?"

"Sarò di ritorno per colazione!" rispondi allegrament mentre impugni il volante e ti prepari a partire. Con u cenno saluti i tuoi amici e ti allontani velocemente d McKinney percorrendo a tutta velocità ciò che riman della superstrada 75 in direzione nord, verso Sherman

Vai al **204**.

2

Alzi il mitra per inquadrare il tuo bersaglio, miri co precisione verso il tiratore nascosto sull'edificio d fronte e premi il grilletto.

Scegli un numero dalla Tavola del Destino e sommal al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 10 o meno, vai al **349**.
Se il totale è 11 o più, vai al **229**.

3

Stai frugando i corpi alla disperata ricerca di oggetti che ti possono essere utili in questo ambiente ostile, quando senti qualcuno salire rumorosamente le scale. Devi assolutamente lasciar perdere tutto e scappare subito! Alzi lo sguardo ed in fondo al corridoio vedi una finestra aperta che dà su uno stretto vicolo dietro al bar. Senza la minima esitazione scavalchi la finestra e dal cornicione salti a terra. L'impatto è violento e riesci a malapena a riprendere fiato. Tuttavia vai avanti, barcollante e stordito, e dopo alcuni metri sbuchi in una strada deserta. La caduta ti ha tolto parecchie energie ma fortunatamente non hai nulla di rotto!

Ti guardi intorno, come un animale braccato, alla ricerca di un nascondiglio dove riposarti per un po' e recuperare le forze. Davanti a te vedi una vecchia pensione, il posto ideale dove sparire per un po'! Entri di corsa solo un attimo prima che i tuoi inseguitori riappaiano all'angolo della strada.

Vai all'**86**.

4

Ora ricordi: queste lettere sono il simbolo chimico del cloruro di sodio, il sale comune! Hai scoperto per caso un'enorme scorta di una sostanza che sta diventando ogni giorno sempre più rara e difficile da trovare, ma che è di vitale importanza per la sopravvivenza del gruppo.

Molto soddisfatto di te, decidi di prendere il maggior numero di contenitori possibile e di ritornare subito al convoglio.

Vai al **29**.

5

Carichi il tuo G-12, abbassi la canna e la punti contro il capo branco pochi istanti prima che spicchi il salto. Non hai un attimo da perdere: fai fuoco proprio nel momento in cui ti sta balzando addosso, e la raffica gli squarcia il ventre, mentre l'impatto lo scaraventa contro il resto del branco. La morte atroce del loro capo e il fragore della tua arma hanno fermato i tuoi inseguitori.

Vai al **90**.

6

Un proiettile ti ferisce al braccio destro: perdi 2 punti di Resistenza.

Stringi i denti perché il dolore è insopportabile e maledisci in cuor tuo l'avversario invisibile; ma fortunatamente non perdi il controllo del veicolo. Cerchi di tamponare la ferita e continui a scortare coraggiosamente il convoglio nel suo tragitto attorno a Westbrook.

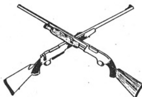
Vai al **347**.

7

La luce della luna penetra all'interno del negozio attraverso un enorme buco nel soffitto. Dalla sporcizia che trovi sul pavimento deduci che questo posto doveva essere un negozio di liquori. Gran parte del magazzino è stato saccheggiato dagli Skinhead quando si sono impadroniti della città, ma dopo un'attenta ricerca scopri una **bottiglia di Bourbon** ancora intatta. Se decidi di tenere questo prezioso oggetto, ricordati di modificare il tuo Registro d'Azione.

Non c'è altro di interessante in questo negozio in rovina.

Vai al **273**.



8

Estrai la pistola, prendi la mira contro l'uomo che sta correndo e trattieni il respiro prima di sparare.

Somma i punteggi di Mira e Resistenza.

Se il totale è 15 o meno, vai al **96**.
Se il totale è 16 o più, vai al **344**.

9

Hai colpito il bersaglio in pieno! Il proiettile squarcia il torace dell'uomo con la mitragliatrice e lo scaraventa violentemente all'indietro. Ti senti più tranquillo adesso, ma improvvisamente senti una lunga raffica all'interno dell'edificio. Ti butti a terra e cerchi di nasconderti la testa tra le mani: questa volta però non c'è nulla da temere! L'unico proiettile che hai sparato è stato fatale per il tuo nemico: in preda ad insoppor-

tabili dolori il tuo avversario ha sparato un inter caricatore contro le pareti ed il soffitto del drugstore

Ricordati di cancellare un colpo da 9 mm dalla cartuc cera.

Vai al **251**.

10

Con un terribile sforzo riesci ad appoggiare solament un piede, poi scivoli e sfortunatamente non riesci trovare un punto d'appoggio. Cerchi disperatament di aggrapparti con le mani da qualche parte per evitar di cadere sotto le ruote, ma riesci appena ad afferrar il bordo della porta. Non sei in grado di controllare l gambe: sei aggrappato solo con le mani, mentre l parte inferiore del tuo corpo viene trascinata sull'a sfalto ad una velocità vertiginosa. Perdi 3 punti d Resistenza.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10) sommalo al tuo punteggio di Resistenza.

Se il totale è 14 o meno, vai al **148**.
Se il totale è 15 o più, vai al **272**.

11

Avevi ragione ad essere cauto. Guardi attentamente l città e riesci a distinguere oltre venti moto parcheggia te disordinatamente lungo la strada. I motociclist stanno saccheggiando i negozi e le case vicine e tutt il bottino è ammassato vicino ai veicoli. Improvvisa mente una sottile linea luminosa sale verso il cielo, dopo alcuni istanti scoppia sviluppando una sfera d luce bianca che illumina il paesaggio circostante.

"Che roba è questa?" chiedi sbigottito, mentre Cutter e Kate si avvicinano per vedere cosa sta succedendo.

"È un bengala, un razzo illuminante" risponde Kate. "Ci hanno scoperto!"

Vai al **170**.

12

La scarpata è molto ripida e franosa ma riesci a raggiungere la sommità sano e salvo. Avanzi con cautela lungo il bordo del canalone, e dopo un po' ti imbatti in un sentiero stretto che sale tortuoso sul fianco di una collina, verso la debole luce che intravedi in lontananza. Ti avvicini lentamente alla sorgente luminosa e scopri che è un piccolo fuoco acceso davanti ad una grotta. Procedi circospetto, ma rimani a bocca aperta a guardare una scena alquanto curiosa e strana!

Vai al **305**.

13

Il dolore lancinante, causato dall'enorme sforzo che hai dovuto fare per aprire lo zaino, ti paralizza ogni movimento. Stringi i denti e continui a rovistare alla disperata ricerca del razzo di segnalazione. Lo estrai con molta cautela dallo zaino e lo tieni dietro la schiena, stando attento a girarlo in modo da non bruciarti quando verrà il momento per lanciarlo.

Un gruppetto di donne e bambini sta passando proprio in questo momento correndo e gridando: questo è il momento! Una vampata di luce rossa scoppia dietro di te: vieni avvolto completamente da un'enorme nuvola di fumo color porpora. Lo scoppio ha attirato l'atten-



(fig. 1) Sai fin troppo bene che un semplice graffio potrebbe esserti fatale.

zione di tutti, e viene subito dato l'allarme mentre stai ancora cercando di liberarti dalle corde bruciacchiate.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce 0-4, vai al **91**.
Se invece esce 5-9, vai al **30**.

14

Alzi la mano per fermare il convoglio. L'autocisterna e la corriera si fermano lentamente mentre accosti la tua spider e spegni il motore. Ti giri lentamente ed impugni un'arma.

Se usi una pistola, vai al **101**.
Se usi un mitra, vai al **131**.
Se usi un fucile a pompa, vai al **72**.
Se invece usi una carabina, vai al **233**.

15

Appena gli hai inferto il colpo mortale ti giri verso l'altra sponda del lago, aspettandoti di vedere l'altro avversario aprire il fuoco per colpirti. Invece vedi che sta togliendo un caricatore vuoto, dopo di che fugge via con quanto fiato ha in corpo. Ha finito le munizioni e ha deciso di squagliarsela prima che sia troppo tardi. Vedi il nemico dileguarsi all'orizzonte e Kate ti suggerisce di guardare nelle tasche del cadavere.

Vai al **175**.

16 *(fig. 1)*

Cerchi disperatamente un'arma adatta con cui difenderti, mentre intanto il primo cane inizia a correre sulla strada e si avvicina minaccioso. Hai già incontrato

cani affetti da rabbia prima d'ora, e sai fin troppo ben che un semplice graffio potrebbe essere fatale. No puoi permetterti di perdere tempo prezioso: devi attac care subito se vuoi sopravvivere a questa aggression mortale.

Cane idrofobo	
Combattività 12	Resistenza 32

Se vinci ed il combattimento è durato 3 scontri meno, vai al **113**.

Se invece il combattimento è durato 4 scontri o pi vai al **291**.



17

In soli quattro secondi il bandito riesce a sparare olt trenta colpi nella fiancata della tua auto. Parecchi questi proiettili speciali oltrepassano la carrozzeria ti feriscono al fianco e alla coscia. La forza dell'im patto ti fa sterzare violentemente, ormai hai perso controllo del veicolo! Continui la tua corsa pazz lungo la strada, poi la spider sbanda paurosamente si capovolge pochi istanti prima di esplodere con u fragoroso boato.

Il tuo viaggio e la tua giovane vita finiscono tragica mente sull'autostrada 20.

18

Appena cominci a correre, intorno si scatena l'inferno. Cerchi di mettere in difficoltà il cecchino muovendoti a zig zag, ma le tue intenzioni sono subito precedute dall'avversario: i proiettili si sgranano sulla strada davanti a te e vieni avvolto da una nuvola di polvere. Long Jake ti urla di proseguire ma dopo alcuni passi un dolore lancinante ti paralizza il braccio destro. Perdi 4 punti di Resistenza.

Stringi i denti e cerchi di sopportare il dolore; fai un ultimo sforzo e con un salto ti infili nel negozio.

Vai al **329**.

19

Improvvisamente un dolore insopportabile ti esplode in testa e la bocca ti si riempie di un liquido caldo e denso. Sparando dal ristorante sull'altro lato della strada, il misterioso tiratore è riuscito a colpirti in piena faccia e la ferita è fatale: la morte è istantanea!

Il tuo viaggio e la tua giovane vita finiscono tragicamente a Westbrook.

20

Appena digiti il numero 20 sulla tastiera senti un rumore secco e la porta d'acciaio si apre verso l'interno. Davanti ai tuoi occhi hai un'enorme camera blindata piena di scaffali. Sorridi soddisfatto: sei riuscito a scoprire il codice di apertura delle porte blindate dell'università! Infatti il numero dell'ultima colonna è il risultato della somma dei numeri delle prime due colonne meno il numero della terza colonna.

Il contenuto di questa stanza ti incuriosisce, e comin ad ispezionare gli scaffali polverosi. Le uniche c che riesci a trovare sono documenti di esperime ormai dimenticati, e piccole quantità di metalli d molto tempo fa erano considerati preziosi: oro, pla no, argento e titanio. Continui a cercare scrupolos mente e finalmente trovi tre oggetti che potrebbe essere molto utili:

Contatore geiger
Altimetro
Tuta antiradiazione (occupa due spazi nello zain

Se desideri tenere alcuni di questi oggetti modifi opportunamente il tuo Registro d'Azione.Ti allonta dalla stanza blindata e ritorni verso il convoglio.

Vai al **29**.

21

Reagisci quasi per istinto di fronte al pericolo, e ster verso sinistra seguendo con il corpo la brusca var zione di direzione. Alcuni secondi dopo senti avvic narsi una specie di sibilo e qualcosa rimbalza cont il bordo del parabrezza. Minuscoli frammenti del n cidiale proiettile vanno a conficcarsi nel tuo poggiat sta, ma fortunatamente tu rimani illeso. Recuperi v locemente il controllo della macchina e con un cen comunichi agli altri di accelerare. Quando lo scon sciuto tiratore ha finalmente ricaricato il suo fuci voi siete ormai riusciti ad attraversare il ponte, avvo in una nuvola di polvere.

Vai al **150**.

22

Non incontrate grosse difficoltà lungo questo tratto dell'autostrada 35: gran parte dei rottami che intralciavano il percorso verso Fort Worth si trovano ora accatastati lungo i bordi della strada. I sopravvissuti, organizzati in bande, da tempo hanno provveduto a recuperare le parti riciclabili. Mentre ti avvicini alla periferia di Fort Worth noti che i mucchi di rottami e le carcasse di auto arrugginite aumentano. Ciò aumenta la possibilità di imboscate, e ti spinge ad essere più attento nei confronti di tutto ciò che potrebbe costituire una possibile minaccia per il convoglio.

Alla tua sinistra vedi in lontananza gli edifici diroccati del centro di Dallas, accanto ai quali si innalza un enorme cratere. Le torri di vetro a specchio ed acciaio, un tempo vanto della città, ora non sono altro che ammassi di macerie nere, simili a cumuli di ossa carbonizzate. È una scena veramente raccapricciante!

Alla periferia di Fort Worth decidi di abbandonare l'autostrada 35 e seguire un percorso più sicuro che vi eviterà di entrare in città. Percorrete la dissestata superstrada 820, dalla quale poi è possibile raggiungere l'autostrada verso Jacksboro; ma prima, per ricollegarvi con l'autostrada 20 che vi porterà direttamente a Big Spring, dovete superare un altro ostacolo: il fiume Trinity!

Esamini attentamente la carta stradale. Ci sono due luoghi dove il convoglio potrebbe attraversare il fiume, e tutti e due sono molto vicini. A circa due miglia da dove vi trovate adesso, sulla superstrada 820, c'è un ponte sul lago Worth, mentre due miglia più a nord,

vicino ad un posto chiamato Lakeside Village, pote
trovarne un altro.

Se vuoi controllare il ponte nei pressi di Lakesid
Village, vai al **312**.

Se invece decidi di cercare di attraversare il fium
Trinity nei pressi del lago Worth, vai al **149**.



23

Premi il grilletto, ed immediatamente il motociclist
si copre il volto con le mani, barcolla per alcuni istant
perde il controllo del veicolo e viene sbalzato da
sellino. Prima ancora che il passeggero riesca a libe
rarsi e a saltare dal carrozzino, la moto va a schiantars
a tutta velocità contro il muro di un imponente edifici
esplodendo fragorosamente.

Osservi con spietata soddisfazione i rottami in fiam
me, ma ben presto vieni distratto dal rumore di un
colonna di moto che si sta avvicinando minacciosa
mente: è la banda al completo! Sono a meno di u
miglio dal ponte. "Muovetevi, voi due!" urla Cutter
"Dobbiamo andarcene!" L'autocisterna ha già attra
versato il ponte ed ora è parcheggiata con gli altr
veicoli dall'altra parte. Kate è uscita dalla fabbrica
sta correndo verso di te. "Innesca la bomba!" le url
non appena imbocca il ponte. "Ti coprirò le spalle".

Guardi nervosamente il gruppo di moto avvicinarsi sempre di più, e lanci delle occhiate veloci verso Kate sperando che si sbrighi ad innescare la bomba. Improvvisamente i primi motociclisti iniziano a sparare: il silenzio spettrale di questa zona, prima disturbato dal rombo dei loro motori lontani, viene ora rotto dal sibilare inquietante dei proiettili. "È pronta!" urla finalmente Kate iniziando a correre lungo il ponte.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza e Agilità. Attenzione: sei hai pochi punti di Resistenza ed il tuo zaino è molto pesante ti conviene alleggerirlo, liberandoti di qualche oggetto in modo da aumentare il punteggio di Agilità.

Se il totale è 11 o meno, vai al **324**.
Se il totale è 12 o più, vai al **200**.

24

Premi l'interruttore e punti il sottile raggio di luce verso terra. Con tua enorme sorpresa scopri di trovarti sull'orlo di un profondo canalone, il letto arido di un fiume che un tempo scorreva ai piedi di questo pendìo roccioso.

Avanzi con cautela lungo il bordo del canalone e dopo un po' ti imbatti in un sentiero stretto che sale tortuoso verso la debole luce che intravedi in lontananza. Ti avvicini lentamente alla sorgente luminosa e scopri che è un piccolo fuoco acceso davanti ad una grotta. Procedi con circospezione, ma la scena che ti trovi davanti è alquanto curiosa e strana!

Vai al **305**.

25

Riesci a sfoderare l'arma alcuni istanti prima che il serpente a sonagli ti si avventi contro la gamba.

Serpente a sonagli
Combattività 18 Resistenza 11

A causa della velocità del suo attacco, hai una sola possibilità di ucciderlo prima che ti colpisca con il suo morso mortale. Inizia il combattimento contro il serpente velenoso seguendo normalmente la sequenza.

Se è il serpente a perdere più punti di Resistenza durante il primo scontro, vai al **266**.

Se invece sei tu a perdere più punti di Resistenza durante il primo scontro, non sottrarli dal totale ma vai al **157**.

26

Cercando di muoverti il più silenziosamente possibile imbracci il fucile a pompa e metti in canna una cartuccia calibro 12. Il tiratore sparisce per un attimo e riappare dopo alcuni secondi, con l'arma carica appoggiata ad un fianco, pronto a sparare. Con un solo movimento veloce prendi la mira e spari.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 0-5, vai al **275**.
Se invece il totale è 6 o più, vai al **111**.

27

Vedi la vampata dello sparo uscire dalla bocca del fucile, e senti un dolore atroce alla testa. Alcuni secondi dopo la tua auto investe violentemente il cecchino facendo schizzare in aria il suo corpo maciullato. Ti aggrappi con tutte le tue forze al volante, ma la violenza dell'urto fa sbattere Kate contro il cruscotto. Temi che si sia gravemente ferita, ma la tua compagna si riprende subito: prende il suo materiale di pronto soccorso e ti medica la ferita, guardandoti con occhi preoccupati, prima ancora di disinfettarsi il taglio che ha sulla fronte. Grazie al suo pronto intervento non perdi nessun punto di Resistenza.

Vai al **179**.

28

Imbracci con aria decisa la carabina e controlli che il caricatore sia ben inserito e che il colpo sia pronto in canna. Appoggi velocemente il fucile contro la spalla, togli la sicura e miri contro il capo branco. L'attesa è snervante, ma proprio quando l'orribile animale ti sta per balzare addosso premi il grilletto: il proiettile lo uccide all'istante passandolo da parte a parte, e ne ferisce un altro che stava subito dietro.

Se vuoi sparare ancora contro i cani e lo puoi fare, vai al **190**.

Se invece hai finito i proiettili oppure hai deciso di non sparare, vai al **64**.

29

Piegato sotto il peso del tuo equipaggiamento e di oltre venti chili di plastica sulle spalle, ritorni lentamente verso il convoglio. Non appena ti vedono uscire dalla zona universitaria barcollante e seminascosto sotto la montagna di oggetti che sei riuscito a recuperare, i membri del gruppo scoppiano in una fragorosa risata.



(fig. 2) Il bandito vestito da indiano ti sta venendo addosso, impugnando un machete affilato.

Cutter Jacks e zio Jonas ti vengono incontro per aiutarti e a fatica riescono a non prenderti in giro. Ma quando vedono cosa stai portando rimangono a bocca aperta.

La notizia si sparge velocemente, e adesso tutti vogliono avvicinarsi e congratularsi con te. Decidi di tenere una confezione di **sale**: ricordati di inserirlo tra gli oggetti dello zaino sul Registro d'Azione. Se stai già portando il numero massimo di oggetti devi toglierne uno qualsiasi per creare un po' di spazio. Dopo avere caricato il tuo prezioso bottino sul bagagliaio della corriera, sali in macchina e apri la marcia al convoglio in direzione sud lungo l'autostrada 35.

Vai al **22**.

30 *(fig. 2)*

Il denso fumo rischia di soffocarti prima ancora che tu riesca a liberarti. Cerchi disperatamente di dare uno strattone alla corda finché non si strappa: finalmente libero ti allontani barcollando in preda ad una tosse convulsa e a conati di vomito. Perdi 2 punti di Resistenza.

Tuttavia non hai nemmeno il tempo di riprenderti dagli effetti devastanti del fumo, perché devi subito affrontare un nuovo pericolo. Un indiano di quella strana tribù si sta avvicinando di corsa, impugnando minacciosamente un affilatissimo machete. Urlando selvaggiamente balza verso di te e cerca di colpirti il collo.

Choctaw

Combattività 17 — Resistenza 28

Se vinci il combattimento, vai al **228**.

31

Ti abbassi per prendere il bossolo di una cartuccia di 7,62 mm appena sparata. Mentre la stai esaminandola attentamente ti arriva un forte peso sulle spalle, che ti obbliga ad inginocchiarti: una pesante rete di corda ti è stata lanciata addosso dal tetto dell'ufficio dello sceriffo.

L'inquietante silenzio viene rotto dalle grida di una decina di scalmanati che ti accerchiano impedendoti ogni movimento. Mani luride e pelose ti portano immediatamente via le armi (cancella tutte le tue dotazioni dal Registro d'Azione) prima di trascinarti, ancora avvolto nella pesante rete, oltre la soglia e lungo uno stretto corridoio. In fondo a questo fetido corridoio due uomini puzzolenti ti liberano dalla rete e ti scaraventano in una cella vuota. La porta si richiude subito alle tue spalle con un violento rumore: ti rialzi in piedi indolenzito e muovi un paio di passi barcollando nell'angusto spazio della tua nuova dimora.

Se possiedi ancora una **lima** oppure una **sega flessibile**, vai al **346**.

Altrimenti vai al **294**.

32

Dai una rapida occhiata a sinistra e vedi che il motociclista si sta preparando per saltare sul sedile accanto al tuo. Non hai un attimo da perdere: impugni velocemente il coltello da caccia e ti prepari a dare al tuo nuovo passeggero l'accoglienza che si merita.

Bronx

Combattività 15 Resistenza 26

Devi assolutamente riuscire a mantenere il controllo dell'auto durante tutto il combattimento: perdi 3 punti di Combattività.

Se vinci il combattimento entro i primi quattro scontri, vai al **187**.

Se invece il combattimento dura cinque scontri o più, vai al **230**.

33

Cutter e Kate scendono dal bus e si avvicinano per controllare la situazione. "Questo posto non mi piace proprio" borbotti indicando la strada verso Coahoma.

Cutter prende un paio di binocoli da una borsa di cuoio che porta a tracolla e comincia a scrutare l'orizzonte. "Penso che tu abbia ragione!" esclama tranquillamente, mentre esamina con attenzione la città. "Prendi, dai un'occhiata!"

Metti a fuoco l'immagine e vedi una ventina di moto parcheggiate disordinatamente lungo la strada principale. I motociclisti stanno saccheggiando i negozi e le case vicine, e tutto il bottino è ammassato vicino ai veicoli. Improvvisamente una sottile striscia luminosa sale verso il cielo, e dopo alcuni istanti scoppia formando una sfera di luce bianca che illumina il paesaggio circostante.

"Che roba è questa?" chiedi sbigottito.

"È un bengala, un razzo illuminante" risponde Kate. "Ci hanno scoperto!"

Vai al **170**.

34

I graffi lungo le pareti lasciano capire che il fossato stato completamente scavato con le mani. Continui a esaminare l'orizzonte tutto intorno, nella speranza d scoprire qualche indizio riguardante l'identità dell'a tore di questa opera ciclopica. Quasi immediatamen intravedi qualcosa in direzione nord. Cerchi di mette a fuoco e finalmente riesci a distinguere due uomi scheletrici che ti stanno venendo incontro con u muta di cinque cani alsaziani.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino (0 = 10)

Se il numero scelto è uguale o inferiore al tu punteggio di Intelligenza, vai al **232**.

Se invece è superiore, vai al **309**.



35

Un rumore assordante riempie il bar quando il Brow ning Citori GII, un potente fucile a canne mozze, lasci partire la sua micidiale scarica di proiettili. Il bancon viene crivellato come un colabrodo, e sfortunatament alcuni proiettili ti raggiungono al fianco: l'impatt violento ti scaraventa addosso al muro. Le mensol sopra il banco, che si reggevano per miracolo, ti cadon addosso e l'ultima cosa che vedi è una pioggia d bottiglie e bicchieri che ti piomba sulla testa.

La difficile missione verso la salvezza termina trag camente qui, a Cross Plains.

36

Mentre viaggiate lungo l'autostrada desolata continui a guardare in giro e stai all'erta: una nuvola di polvere all'orizzonte significherebbe sicuramente l'arrivo della banda dei Lions. Sei l'avanguardia del convoglio, e quindi devi osservare attentamente il territorio circostante per prevenire possibili pericoli; tuttavia, nonostante la concentrazione che il tuo compito ti richiede, non riesci a toglierti dalla testa l'immagine della graziosa Kate. Un'ora più tardi arrivate in prossimità di Colorado City, e di colpo i tuoi sogni ad occhi aperti vengono interrotti da una serie di problemi che si profilano all'orizzonte.

Il ponte che attraversa il fiume Colorado è notevolmente danneggiato: uno squarcio di oltre due metri vi impedisce di passare dall'altra parte. Fai fermare il convoglio e Cutter scende per dare un'occhiata. Dopo un attento esame ritorna per riferire che in fondo il ponte non è in condizioni disastrose. "Ci vorranno però almeno tre ore, forse quattro, per costruire una piattaforma abbastanza resistente da sostenere il peso dell'autocisterna" brontola indicando il ponte con aria seccata.

Dopo molte discussioni si decide che tu vada in esplorazione, alla ricerca di un altro luogo dove sia possibile attraversare il fiume, mentre il resto del gruppo comincerà la costruzione della piattaforma. Se la tua ricerca dovesse risultare infruttuosa avrete comunque un'altra possibilità di attraversare il fiume.

Se decidi di dirigerti in esplorazione verso nord, vai al **161**.

Se invece decidi di dirigerti verso sud, vai al **319**.

37

"Forse non ne avrai bisogno, ma prendile comunque" mormora Kate porgendoti due cartucce calibro 12.

"Tutto può servire" le rispondi gentilmente, sfiorandole appena la mano (ricordati di registrarle nel foglio "Armi" del Registro d'Azione). Le infili nel caricatore del fucile e guardi attentamente verso il pendìo per memorizzare bene la posizione del nemico.

"Io vado a sinistra" sussurra Cutter.

"Dimmi quando sei pronto" rispondi con tutti i nervi tesi, pronto ad una corsa disperata.

Vai al **177**.

38

Una vecchissima Thunderbird decappottabile, lucida come se fosse appena uscita dalla fabbrica, si avvicina lentamente, avvolta in un'atmosfera di sogno. Dietro al conducente riesci a distinguere una persona scura di carnagione e con lo sguardo spiritato. È vestito come un capo indiano, con un pettorale decorato ed un magnifico copricapo di piume che gli incornicia il volto altero. L'auto si ferma ed il capo indiano si rivolge con aria ispirata alla folla che gli si prostra davanti.

"Noi della tribù di Nanoc siamo i prescelti" urla e la folla replica con un unanime "Così sia!" "Grazie alla forza della nostra fede siamo stati risparmiati dalla grande ira di Hastsezini, dio del Fuoco. Ora è giunto il momento in cui possiamo riprendere possesso delle terre dei nostri padri. Io, capo Drawoher, invoco Heng, spirito del Tuono, affinché ci elargisca la pioggia per dissetare quest'arida terra!"

All'udire queste parole parecchi membri della tribù si alzano in piedi e cominciano a danzare attorno al totem invocando ad alta voce l'aiuto degli dei. "Questa notte Heng esaudirà le nostre preghiere" urla eccitato il capo tribù. Poi, con un gesto ampio e solenne, ti indica con il suo tomahawk ed urla la paurosa sentenza. "Questa notte offriremo quest'uomo allo spirito del Tuono".

Vai al **239**.



39

Tutti i tuoi compagni sono distesi a terra, ben riparati, in attesa dell'esplosione. Sei entrato in chiesa da pochissimi secondi, e ti sei appena accovacciato vicino a Kate, quando un bagliore accecante illumina l'intera navata ed un boato spaventoso vi rimbomba nelle orecchie. Le pareti e le vetrate tremano e dalle travi del soffitto iniziano a cadere polvere e calcinacci, ma fortunatamente non subite perdite o danni gravi: siete tutti solamente impolverati, ma illesi. Ti rimetti in piedi e osservi la densa nube di polvere che incombe sul ponte distrutto.

Vai al **231**.

40

Impugni con sicurezza la carabina con la mano sinistr
mentre con la destra infili una cartuccia. L'ombra d
tuo nemico si muove leggermente nel vano della fine-
stra, mentre tu sposti con movimenti lenti ed imper-
cettibili la tua arma, togli la sicura e miri.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommal
al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 0-5, vai al **275**.
Se invece è 6 o più, vai al **180**.



41

Urli ai tuoi compagni di allontanarsi dal finestrin
mentre ti affretti a caricare l'arma, la punti e mi
contro il torace del bandito.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommal
al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 13 o meno, vai al **340**.
Se invece è 14 o più, vai al **302**.

42

La strada che conduce a Cross Plains dovrebbe esser
libera dalle buche e dagli altri ostacoli che finor
hanno rallentato il tuo viaggio: finalmente puoi corre
re senza badare alla velocità! Un piacevole vento ti scompiglia i capelli, ma non riesci a scuoterti di dosso il brutto presentimento che a Cross Plains ti sta aspettando qualcosa di pericoloso ed oscuro. Lungo la strada incontri numerose impronte di pneumatici nella polvere, e alcune sono abbastanza recenti. Questa strada viene ancora usata da veicoli pesanti!

Quando la città si profila all'orizzonte decidi che ti conviene fermarti un po' prima, presso una stazione di servizio ormai in rovina. Nascondi l'auto in un'officina vuota dietro all'edificio principale e ti incammini con molta cautela verso Cross Plains. Sull'asfalto continui a vedere le impronte degli pneumatici: ti guardi attorno, ma dei veicoli non vedi nemmeno l'ombra! Il posto sembra deserto e tranquillo, ma qualcosa ti dice che devi stare molto attento. Ad un incrocio vicino al centro della città noti qualcosa di insolito: un enorme palo di legno, intagliato e dipinto come un totem comanche, si erge misterioso in mezzo alla strada.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai punteggi di Agilità ed Intelligenza.

Se il totale è 12 o meno, vai al **300**.
Se invece è 13 o più, vai al **209**.

43

Afferri con forza la cassa, deciso ad aprirla, ma con tua enorme sorpresa il legno è completamente marcio e si sbriciola appena lo sfiori. Togli i frammenti di legno e ai tuoi occhi meravigliati si presentano centinaia di piccole confezioni cubiche, tenute insieme da un foglio di plastica trasparente: proprio quello che

stava cercando tuo zio! Con l'aiuto del coltello tagl la plastica e lo arrotoli accuratamente.

Su ogni confezione noti una piccola etichetta bianca blu con alcune lettere stampate: NaCl.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommal al tuo punteggio di Intelligenza.

Se il totale è 7 o meno, vai al **240**.
Se invece è 8 o più, vai al **4**.

44

Con la mano che ti trema apri disperato la cassetta de pronto soccorso, alla ricerca di un siero o di un anti doto che ti possa salvare la vita. Finalmente scopri una fiala di disalomina, un siero sintetico anti-rabbia. Non hai un attimo da perdere: rompi la fiala ed infili l'ago sterilizzato di una siringa ipodermica. Lentament spingi l'ago sotto la pelle e ti inietti il liquido ne braccio.

Ricordati di cancellare un'unità di pronto soccorso su Registro d'Azione.

Vai al **90**.

45

Con un grido di gioia scopri che nella cassetta de pronto soccorso c'è una fiala di siero contro il mors dei serpenti. Non puoi perdere nemmeno un secondo ti inietti velocemente il liquido che ti salverà la vita e aspetti che le fitte svaniscano (ricordati di cancellare un'unità di pronto soccorso dal Registro d'Azione). I siero lentamente inizia a scorrere nelle vene e ti pro voca una violenta nausea: perdi 1 punto di Resistenza. Questi non sono altro che effetti collaterali del siero!

Devi assolutamente bere due razioni d'acqua (altrimenti perdi 6 punti di Resistenza) prima di poter risalire a bordo della tua auto e ritornare alla base.

Vai al **185**.

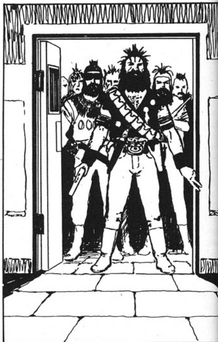
46

Arrivi in cima ad un'altura che sovrasta le rovine di Denton. Il luogo ti è familiare: in questi ultimi mesi hai sostato qui parecchie volte durante i tuoi giri di pattuglia. Da qui potevi vedere un'area molto estesa, in modo da controllare che la città non venisse impiegata come base dalle bande che stavano saccheggiando McKinney. Tutto sembra tranquillo e sotto controllo, ma qualcosa ti dice che c'è qualcosa di pericoloso in agguato. Rabbrividisci al solo pensiero di dovere perlustrare le rovine della città: non sarebbe molto piacevole scoprire che questo cupo presentimento non è altro che la pura realtà! Purtroppo devi andare avanti, devi accertarti che il convoglio possa raggiungere con tutta sicurezza l'autostrada. Procedi con molta cautela mentre esamini mentalmente tutte le possibilità.

Se possiedi un **binocolo**, vai al **339**.
Se vuoi ritornare indietro e consigliare ai membri della colonia di evitare Denton, vai al **198**.
Se invece decidi di ignorare le tue paure e vuoi perlustrare la città, vai al **298**.

47

Cerchi disperatamente di buttarti a terra, ma prima ancora che tu riesca a muoverti vieni colpito al fianco



(fig. 3) La porta della cella si apre, e compaiono i banditi.

e l'impatto del proiettile ti scaraventa violentemente all'indietro. Un dolore insopportabile ti paralizza completamente ed un sapore dolciastro e caldo ti riempie la bocca: sfortunatamente sei stato colpito da un tracciante in pieno viso, e la morte è quasi istantanea.

Il tuo viaggio e la tua giovane vita finiscono tragicamente qui, a Colorado City.

48 *(fig. 3)*

Riprendi i sensi lentamente, tra violenti dolori. La testa ti sembra che ti scoppi, ma cerchi di metterti comodo e di sederti per terra. Ti guardi in giro senza capire niente, e un poco alla volta capisci che ti trovi nella cella di una prigione, completamente vuota tranne che per una panca di legno. La cella è illuminata da una piccola finestra chiusa da sbarre di acciaio, mentre l'unica via d'accesso è una pesante porta con numerose serrature. Non possiedi più nulla, né armi né il tuo prezioso zaino (ricordati di cancellare tutte le tue armi e tutto il tuo equipaggiamento), ma fortunatamente ti hanno lasciato la cassetta del pronto soccorso, la cartucciera e la borraccia.

In piedi sulla panca guardi fuori dalla finestra: lungo l'edificio, che scopri essere l'ufficio dello sceriffo, corre un vicolo che porta lontano dal centro. Sfortunatamente, senza armi né equipaggiamento, non puoi tagliare le sbarre e scappare dalla finestra.

Dopo circa un'ora senti i tuoi carcerieri ridere sguaiatamente nel corridoio. Una chiave entra nella serratura e dopo alcuni secondi la porta della cella si spalanca rumorosamente. Un uomo alto e robusto avanza baldanzoso: è vestito di cuoio nero con innumerevoli

borchie di metallo lucidissimo. Ti sta guardando co aria sprezzante e con uno sguardo iniettato di sangu

"Sei una spia degli Skinhead, vero ragazzo?" sibila tr i denti, mentre accarezza con aria minacciosa il calc di una pistola appesa alla cintura borchiata. "Quel scarafaggio di Alcatraz ti ha mandato qui per contro larci, vero?" Un mormorio minaccioso si alza ne corridoio dietro alle sue spalle: riesci a malapena capire che i suoi compagni vorrebbero che la questio ne venisse sistemata con un colpo di pistola in mezz agli occhi, i tuoi naturalmente.

"Ho forse l'aria di uno Skinhead?" chiedi con voc sicura.

"Forse no" brontola il tuo carceriere, "ma se non se uno di loro, cosa stai cercando qui ad Albany?"

Devi giocare d'astuzia, e scegliendo le parole co molta attenzione riesci a convincere il tipo ed i suo compagni che sei un vagabondo a corto di cibo e acqua. Sei arrivato in questa città per puro caso, e ha deciso di esplorarla nel tentativo di fare un po' d rifornimento. Il capo, che si fa chiamare Manhatta sembra convinto dalla tua storia e ti invita ad unir alla sua banda, meglio conosciuta con il nome d 'Kickers'. Non hai scelta, ed accetti a malincuor l'offerta nella speranza di trovare l'occasione p scappare appena uscito da questa cella puzzolente.

"Benissimo!" sibila Manhattan. Informa i suoi uomin della tua decisione e dà ordini per la preparazione d 'Rito'. Hai uno strano presentimento: chiedi inform zioni sul 'Rito', e Manhattan sembra aspettarsi un domanda simile da parte tua. Socchiude gli occhi e sghignazza divertito. "Devi guadagnarti il diritto di essere un Kicker!" esclama a denti stretti. "Devi darci la prova che sei degno di noi!"

Vai al **337**.



49

Il motociclista estrae l'arma con un gesto fulmineo e riesce a sparare prima di te. Il suo proiettile ti ferisce alla spalla sinistra e l'impatto ti scaraventa a terra: perdi 6 punti di Resistenza.

Cerchi disperatamente di alzare il fucile per risponde-re al fuoco, ma prima ancora che tu riesca a premere il grilletto una raffica proveniente dal pendio falcia il tuo assalitore. Gli altri corrono in tuo aiuto ed iniziano a medicarti la ferita al braccio. Il dolore alla spalla è insopportabile ma fortunatamente non c'è nulla di rotto. Quando hanno finito di bendarti ti alzi lentamen-te, e insieme agli altri vai a rovistare nelle tasche dei tre motociclisti morti.

Vai al **216**.

50

Il tuo ritorno è accolto con gioia: e anche tu se orgoglioso di avere ritrovato Maria sana e salva. Jua e Rosita, i genitori di Maria, non finiscono di ringraziarti per quanto hai fatto per la loro figlia ed anch gli altri, soprattutto tuo zio e tua zia, ti colmano di lodi Quando gli entusiasmi si sono calmati esci di nuov nella tempesta, questa volta con tuo zio, per andare prendere le scorte di cibo nella corriera.

"Questo è il maledettissimo 'norther', un gelido vent settentrionale che ogni tanto soffia da queste part urla. "Credo proprio che ci inchioderà qui per un pai di giorni, finché non smette!"

"Spero proprio di no!" esclami, mentre cerchi di alzar il chiavistello che chiude la botola interna del bagagli io. "Da' un'occhiata qui!" Un odore nauseante riempi l'intero autobus, il tipico odore di cibo marcio!

"Maledizione! Questa non ci voleva!" esclama Jona mentre controlla i pacchi rigonfi d'aria. "Il calore li h fatti fermentare. Adesso sì che ce la vedremo brutta!

La notizia viene accolta dal gruppo con muta incredu lità. Riuscite a salvare ben poche cose e divide fraternamente il cibo: poco meno di una razione gio naliera per persona! "Se non riusciamo a trovare d cibo" borbotta zia Betty Ann mentre distribuisce g ultimi pezzi di pane vecchio, "quando arriveremo Big Spring avremo una linea invidiabile!"

"Almeno abbiamo acqua a sufficienza!" ribatte P Ewell. "Possiamo vivere tre settimane senza cibo, m nel giro di tre giorni tireremmo le cuoia senza acqua

Alcuni decidono di risparmiarsi la razione: tu invece decidi di mangiartela subito prima di metterti a dormire (se avevi del cibo nello zaino devi cancellarlo: tutto il cibo disponibile, comprese le riserve personali, è stato raccolto e poi ridistribuito a tutti).

Vai al **178**.



51

Avanzi silenziosamente verso la parte posteriore del fast-food e sbirci oltre il vetro rotto della porta. Vedi due uomini inginocchiati ai due lati della porta anteriore con lo sguardo fisso sulla tua auto. Con molta cautela controlli la porta: abbassi lentamente la maniglia e scopri che la porta è aperta.

Se possiedi un'arma da fuoco, vai al **130**.
Se invece non possiedi nessun'arma di questo tipo oppure non hai proiettili sufficienti, vai al **212**.

52

Cerchi con tutte le tue forze di mantenere il controllo dell'auto ma non ci riesci: urti violentemente contro il parapetto del ponte e precipiti nel vuoto. Voli per circa una decina di metri e il violento urto con la superficie del lago ti tramortisce. Lentamente l'acqua velenosa

del lago Worth ti riempie i polmoni, e anneghi senz
rendertene conto.

La tua missione e la tua giovane vita terminano trag
camente qui.

53

Ti sei allontanato dall'auto una decina di metri quand
senti un rumore inquietante: l'inconfondibile suon
minaccioso di un serpente a sonagli!

Ti giri lentamente e noti che il serpente è vicinissim
al tuo piede sinistro, perfettamente mimetizzato dietr
ad alcune pietre. Sta avanzando lentamente ment
scopre i suoi denti affilati e velenosi.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai
112.

Se vuoi affrontare il serpente con un'arma da com
battimento, vai al **25**.

Se invece decidi di allontanarti silenziosament
vai al **226**.

54

Tutti e sei i proiettili colpiscono in pieno il tuo avve
sario, e l'impatto è tale che il corpo viene scaraventat
all'interno dell'edificio. Senti un tonfo sordo ed u
rumore di vetri rotti: il corpo del tuo nemico è cadu
sul pavimento del drugstore.

Ricorda di cancellare 6 colpi da 9 mm dalla tua ca
tucciera.

Vai al **251**.

55

Il sole sta tramontando quando i membri della tribù con il loro capo ritornano a farti visita. La splendente Thunderbird si avvicina lentamente in testa ad una processione di uomini e donne vestiti con strani abiti da cerimonia. Il capo Drawoher si ferma e con un gesto maestoso impone il silenzio. Inizia a tessere le lodi di Heng, lo Spirito del Tuono, e lo invoca perché esaudisca la loro richiesta di pioggia. I fedeli formano silenziosamente un circolo intorno al totem e continuano a pregare con voce monotona mentre il loro capo avanza.

Con lo sguardo annebbiato dalla pazzia il capo sfodera il coltello sacrificale, una lunga lama affilatissima ricavata da un corno di bufalo, e lo alza sopra la tua testa. "Muori per dare la vita a questa terra!" La sua voce viene quasi sommersa dai canti ipnotici dei suoi seguaci. In preda alla disperazione alzi la mano che sei riuscito a liberare e cerchi di bloccargli il polso, proprio quando sta per trafiggerti il cuore.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai punteggi di Orientamento ed Agilità.

Se il totale è 13 o meno, vai al **241**.

Se invece è 14 o più, vai al **256**.

56

Ti rialzi a fatica ed aspetti che la pattuglia si sia allontanata prima di rimetterti in cammino attraverso il lunapark. Riesci ad evitare un'altra pattuglia e raggiungi Cutter al deposito degli automezzi in pochi minuti. Finalmente un posto tranquillo e senza nessuno tra i piedi, pensate tutti e due mentre vi dirigete

verso i magazzini. Riesci a trovare l'ufficio acquist ed inventario, ma senza elettricità non puoi individua re mediante il computer l'esatta collocazione del pez zo di ricambio che state cercando. Ti rendi conto ch dovresti rovistare in tutti i 1600 scaffali che forman l'intero magazzino.

"Rimarremo qui per il resto dei nostri giorni se l cerchiamo scaffale per scaffale" mormori seccato.

"Hai proprio ragione" risponde Cutter pensieroso, "m credo di sapere come fare. Seguimi!"

La risposta di Cutter non ti lascia tranquillo ma l segui senza fiatare. Attraversate un parcheggio e entrate in un'altra zona del magazzino contraddistint da un cartello:

ZONA 3 : MANUTENZIONE VEICOLI MUNICIPALI

Dopo avere cercato in giro, finalmente Cutter trov quello che da alcune ore state cercando disperatamen te: una corriera. "Mark, tieni gli occhi bene apert mentre tolgo il piantone da questo rottame. Mi ci vorr un'oretta, e poi ritorniamo alla base!"

Rimani di guardia alla porta dell'officina mentre Cu ter sta lavorando alacremente. Tutto procede tranquil lo ma improvvisamente, una quarantina di minuti d po, vedi qualcosa muoversi in mezzo ai veicoli pa cheggiati in lontananza: un ubriaco! Si avvicina ba collando e di tanto in tanto sorseggia avidamente dall due bottiglie che tiene in mano. Cammina su e giù pe un po'e poi si allontana, ma proprio in quel moment Cutter lascia cadere inavvertitamente una chiave i

glese. L'ubriaco si ferma insospettito e ritorna indietro per vedere cosa è successo.

"Guai in vista!" sussurri a Cutter, ma il tuo avvertimento arriva troppo tardi. L'uomo vi ha scoperto ed avanza minaccioso brandendo le bottiglie come se fossero pesanti mazze. Quando riesce ad individuare la tua posizione urla una maledizione e si lancia all'attacco.

Chickamauga

Combattività 14 — Resistenza 28

Se vinci il combattimento, vai al **249**.



57

Improvvisamente parte un'altra raffica, ed una pioggia di proiettili ti passa sopra la testa mentre stai percorrendo gli ultimi metri verso il nascondiglio. Kate sta correndo davanti a te: balza agilmente in avanti per mettersi in salvo dietro ad un gruppo di rocce. Salti anche tu ma urti violentemente contro una pietra; la paura non ti fa sentire nessun dolore, perché hai ben altro a cui pensare: devi assolutamente uscire vivo da questa situazione!

Alzi lentamente la testa e guardi attraverso le foglie. Uno dei due sta facendo il giro del lago, mentre il suo compagno si inginocchia e si prepara a coprirgli le

spalle. Non sai cosa pensare, ma ad un tratto la tua paura si tramuta in rabbia impotente quando capisci che il bandito si sta dirigendo verso la tua auto.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **193**.

Se invece non possiedi nessun'arma oppure non vuoi usarla, vai al **195**.



58

Il rumore assordante della tua arma echeggia nel bacino del lago: la figura in lontananza alza le mani, si copre il viso ed avanza barcollando per alcuni metri per poi cadere pesantemente al suolo. Il suo corpo rimane fermo e ciò ti convince che la tua mira è pressoché infallibile.

Se vuoi rovistare nelle sue tasche, vai al **303**.

Se invece preferisci continuare ad attraversare il ponte, vai al **160**.

59

Estrai rapidamente l'estintore dallo zaino e lo punti verso il fuoco. Premi il pulsante e dal manicotto esce un violento getto di schiuma che in pochi secondi doma l'incendio.

Vai al **188**.

60

Prima di incamminarti verso il lunapark aspetti che Cutter raggiunga indisturbato il vicolo. Attraversi in punta di piedi lo spiazzo davanti all'entrata del lunapark e passi sotto la catena arrugginita che funge da cancello. Alla debole luce lunare i viali deserti con i loro baracconi abbandonati assumono un'aria surreale, e l'atmosfera è molto inquietante. Hai i nervi a fior di pelle: ombre spaventose sconvolgono la tua fantasia... e quando una pattuglia di Skinhead si affaccia all'entrata del lunapark ti senti in preda al panico, e ti infili nella prima porta che vedi.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai punteggi di Agilità ed Intelligenza.

Se il totale è 12 o meno, vai al **331**.

Se invece è 13 o più, vai al **218**.

61

Riesci a scappare da Albany con l'aiuto delle prime ombre del tramonto. Fortunatamente ritrovi l'auto dove l'avevi nascosta alcune ore fa. Non perdi un attimo di tempo: metti in moto e ti allontani il più velocemente possibile. Quando arrivi a Morgan scopri che i tuoi amici ti stavano aspettando preoccupati. Ormai il ritardo era diventato consistente, e temevano che Mad Dog Michigan e i suoi scagnozzi ti avessero preso prigioniero. Racconti cosa ti è successo, e tutti concordano che con l'avvicinarsi della notte è troppo rischioso continuare il viaggio.

La notte trascorre tranquilla e senza problemi, ed alle prime luci del giorno il convoglio parte verso Abilene. Percorrendo il letto arido e sassoso dell'Hubbarb

Creek vi dirigete a sud-ovest, verso l'autostrada 20.
Poco dopo mezzogiorno raggiungete l'autostrada e
all'orizzonte, a non più di cinque miglia, scorgi la
periferia di Abilene.

Vai al **100**.

62

Una violenta scarica di oltre mezzo chilo di piombo scaraventa a terra il tuo avversario, mentre il suo amico spara una lunga raffica che manda in frantumi le pietre intorno a te. La sparatoria cessa per alcuni istanti: alzi la testa per guardare oltre i cespugli pensando che il bandito stia ricaricando la sua potente arma. Con tua enorme sorpresa lo vedi togliere il caricatore vuoto e darsi alla fuga. Ha sicuramente finito le munizioni e ha deciso che gli conviene scappare prima che tu abbia tempo di rispondere al fuoco.

Quando finalmente sei sicuro che la situazione è tranquilla ti alzi lentamente e aiuti Kate a rimetterti in piedi. Il rumore lontano della moto ti assicura che per adesso siete al sicuro. Risali fiducioso il pendio e ti avvicini al cadavere del bandito per frugargli nelle tasche.

Vai al **175**.

63

Mentre butti fuori dalla macchina il pesante corpo di Copperhead, gli cade di mano il **coltello a scatto** (2 (se vuoi tenere quest'arma ricordati di registrarla sul foglio delle Armi).

Un'altra raffica echeggia per la strada, e ancora una volta Long Jake ti esorta a rifugiarti nel negozio. Il cuore ti sta scoppiando, ma ti alzi in piedi e cominci a correre verso la porta seminascosta nell'ombra, tenendo la testa bassa.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 5 o meno, vai al **18**.
Se invece è 6 o più, vai al **329**.

64

La muta dei cani si sta dirigendo verso di te, incurante dei tuoi tentativi per fermarla. Il capo branco ti balza addosso, e fai appena in tempo ad estrarre un'arma per affrontare in combattimento il feroce avversario.

Cane idrofobo
Combattività 12 Resistenza 32

Se vinci e il combattimento dura tre scontri o meno, vai al **113**.

Se il combattimento dura quattro scontri o più, vai al **291**.

65

Un proiettile ti colpisce al gomito e l'impatto ti scaraventa a terra: perdi 3 punti di Resistenza. Cerchi di strisciare verso l'auto stringendoti il braccio ferito con una mano. La ferita è molto profonda perché senti un abbondante fiotto di sangue caldo bagnarti le dita. Un altro proiettile ti passa sopra la testa e riesci ad intravedere il bagliore uscire dalla canna dell'arma nemica. Il bandito è nascosto dietro la porta di un fast-food



(fig. 4) «Mi chiamo Rickenbacker» esclama, e si fa avanti con un sorriso cordiale.

sull'altro lato della strada. Accanto all'edificio vedi due moto parcheggiate: ora sai che non è solo!

Se possiedi una **radio C.B.**, vai al **116**.
Altrimenti vai al **99**.

66

Gli unici oggetti che ti possono essere utili sono un **estintore** ed una cassetta del pronto soccorso. La cassetta contiene bende ed antisettici sufficienti per due unità di pronto soccorso.

Se vuoi tenere uno dei due oggetti, modifica il Registro d'Azione.

Vai al **284**.

67

Stai in ascolto per alcuni istanti: la voce sembra provenire da est e decidi di andare in quella direzione. Dopo alcuni minuti la tempesta si placa: in lontananza intravedi le macerie di una pasticceria nei pressi della scuola. Urli ancora una volta il nome della piccola e senti una debole voce: "Aiuto... sono qui!"

Se il punteggio di Intelligenza è 4 o meno, vai al **341**.
Se invece è 5 o più, vai al **154**.

68 *(fig. 4)*

Comunichi il messaggio agli altri ma susciti una fragorosa risata. "Credo proprio che il caldo ti abbia dato alla testa, Mark!" esclama Hammer Harlan. "Dammi qua, fammi sentire! Le mie orecchie funzionano bene!" Gli passi le cuffie, ma le ha appena infilate che il

debole ronzio di un motore lontano attira la vostra attenzione verso occidente.

"Che mi venga un accidente!" mormora Hammer esterrefatto. Sopra le vostre teste vedete un minuscolo marchingegno volante con delle piccole ali. Rimanete a bocca aperta a guardare il piccolo velivolo planare dolcemente e atterrare su un tratto di autostrada vicino al ponte. Il pilota esce a fatica dall'abitacolo e si avvicina salutandovi amichevolmente.

"Mi chiamo Rickenbacker" esclama mentre si toglie gli occhiali e dà la mano allo zio Jonas, "e vengo da Big Spring. Vi ho visti mentre stavo esplorando la zona e ho pensato di venirvi a trovare. Un vero peccato per la mia povera radio: decisamente ha visto tempi migliori!"

Rickenbacker vi avverte che a meno di cinque miglia ad est c'è un gruppo consistente di banditi che si sta avvicinando. Vi dà informazioni sulla banda dei Maverick, quella che li ha tormentati negli ultimi sei mesi. La banda controlla la città di Lubbock, ad un centinaio di miglia più a nord, e le loro pattuglie stanno setacciando la regione alla disperata ricerca di viveri. "Sono convinto che le prossime trenta miglia non saranno affatto facili per voi, gente, ma vi stiamo preparando un caloroso benvenuto" conclude mentre si prepara al decollare. "Non indugiate... vi stiamo aspettando!"

Quando finalmente il velivolo e lo strano pilota sono scomparsi all'orizzonte il gruppo si rimette a lavorare con rinnovato entusiasmo. I Lions vi stanno alle calcagna, molto più vicini di quanto vi immaginavate: il segreto sperate tutti di trovarvi dall'altra parte del ponte prima che le loro moto vi raggiungano. Cutter annuncia che finalmente i lavori sono finiti: inizi a percorrere la piattaforma e ti fermi sull'altra riva con il motore acceso, pronto per una eventuale fuga. Il gruppo l'attraversa a piedi mentre Cutter ha il compito più arduo di passare con l'autobus vuoto. Il ponte scricchiola e traballa, ma Cutter riesce abilmente ad arrivare dall'altra parte sano e salvo. Infine Cutter, Kate e tu ritornate ad aiutare lo zio Jonas a far passare l'autocisterna.

Proprio quando il veicolo si trova in mezzo Kate urla disperata: "Stanno arrivando!"

Se possiedi un'arma da fuoco, vai al **135**.
Se invece non possiedi nessun'arma oppure hai terminato le munizioni, vai al **288**.



69

Devi fare un incredibile sforzo di concentrazione, perché ti rendi conto che sei in una situazione pericolosissima! Reagisci con prontezza sterzando bruscamente, e in questo modo eviti che il rottame ti piombi addosso, poi schivi tutti gli altri ostacoli che minacciano di farti uscire di strada. Con consumata abilità riesci a tirarti fuori da questa dannata situazione, e sei

in grado di raggiungere in pochi secondi l'autocisterna ed il resto del convoglio.

Vai al **120**.

70

Scavalchi il cadavere del bandito e corri lungo il corridoio centrale della corriera, per andare ad aiutare i tuoi amici che stanno lottando contro gli altri tre Maverick che sono riusciti a salire a bordo. La tua presenza incoraggia gli altri membri del gruppo, e in breve tempo riuscite ad avere ragione dei vostri nemici.

Stai trascinando i loro corpi verso l'uscita quando vedi una forte luce arancione nella parte posteriore della corriera. Incuriosito ti avvicini al finestrino per vedere di cosa si tratta, ma ti rendi subito conto della natura di quello strano oggetto: è una bomba Molotov, una bottiglia piena di una miscela di olio e benzina, chiusa con uno straccio imbevuto con la stessa miscela . Lo stoppino e già stato acceso, ed il bandito che tiene in mano la bomba si avvicina al finestrino posteriore e si prepara a lanciarla.

Se possiedi un'arma da fuoco, vai al **292**.
Se non ne possiedi oppure non hai abbastanza munizioni, vai al **238**.

71

Uno dei due uomini appoggia l'arma per terra, in modo da avere le mani libere per prendere qualcosa dallo zaino. Non hai un attimo da perdere e devi sfruttare questo momento per attaccarlo. Lo metti fuori combattimento con un micidiale colpo alla nuca e velocemente ti giri per affrontare il suo compagno. Sfortunatamente l'altro bandito è armato e il suo fucile è puntato contro di te.

Somma i punteggi di Resistenza ed Agilità.

Se il totale è 14 o meno, vai al **282**.
Se invece è 15 o più, vai al **306**.

72

Togli la sicura e appoggi il fucile contro l'intelaiatura dell'auto per mirare con maggiore precisione. In lontananza il bersaglio è molto piccolo, e speri che i proiettili abbiano la spinta sufficiente per colpirlo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al punteggio di Mira. Adesso devi decidere quanti colpi sparare (minimo uno, massimo quattro). Per ogni colpo sparato aumenta di un punto il precedente risultato.

Se il totale è 15 o meno, vai al **164**.
Se invece è 16 o più, vai al **58**.

73

"Avrai bisogno di uno di questi" mormora Pop Ewell porgendoti un ricetrasmettitore C.B. "Non servirà a nulla trovare Maria se poi non riesci a ritornare qui!" Accetti volentieri l'apparecchio (annotalo nel tuo Registro d'Azione con il nome di **radio C.B**. Se lo zaino è già pieno devi rinunciare ad un altro oggetto in tuo possesso), lo ringrazi e ti unisci agli altri per organizzare le ricerche.

Vai al **304**.

74

Prima di partire per Mineral Wells, assieme a Cutter e allo zio Jonas decidi un piano d'azione. Dopo avere indagato sull'origine delle trasmissioni radio ti dirigerai verso sud lungo la superstrada 281 e raggiungerai il resto del gruppo a Santo, la prossima tappa verso ovest sull'autostrada, dove gli altri hanno deciso di trascorrere la notte.

Se possiedi una **radio C.B.**, vai al **253**.
Altrimenti vai al **158**.



75

Sei appena uscito dal fiume e noti che gli scarponi sono inzaccherati di fango. Ti fermi per pulirli con un bastoncino ma sfortunatamente ti trovi in prossimità di un nido di velenosissimi scorpioni: ti stai chinando per prendere un ramoscello secco e di colpo ti rendi conto del pericolo che stai correndo! Ritiri la mano appena in tempo per evitare i loro micidiali pungiglioni.

Questa esperienza ti ha sconvolto e devi bere una porzione d'acqua (altrimenti perdi 3 punti di Resistenza) prima di ritornare alla base.

Vai al **185**.

76

Sterzi violentemente verso sinistra e subito dopo verso destra nel tentativo di impedire al tuo nemico di spiccare il salto, ma il tuo avversario è coraggioso e molto abile. Salta con disinvoltura atterrando con un tonfo sordo sul bordo posteriore e si aggrappa con entrambe le mani all'intelaiatura per evitare di cadere. Cerchi disperatamente di farlo cadere, accelerando e frenando bruscamente, ma quel maledetto sembra incollato alla lamiera. I suoi compagni lo incoraggiano con urla selvagge mentre si trascina lentamente verso l'abitacolo.

Se possiedi una pistola, vai al **287**.
Altrimenti vai al **32**.

77

A questa distanza la pallottola lo colpisce con una precisione agghiacciante e lo uccide all'istante scaraventandolo a terra. Il suo compagno inizia a sparare all'impazzata ma colpisce le rocce che ti riparano, polverizzandole. Finalmente la sparatoria cessa ed alzi lo sguardo per sbirciare attraverso la siepe: ti aspetti che il nemico stia ricaricando l'arma. Incredibile! Il bandito getta via il caricatore ed inizia a fuggire. Sicuramente ha finito le munizioni e ha deciso di allontanarsi il più velocemente possibile prima che tu abbia la possibilità di rispondere al fuoco.

Quando sei sicuro che la costa è libera da ogni pericolo ti rialzi con cautela e vai ad aiutare Kate. Il rombo lontano di un motore ti assicura che sei riuscito a sventare l'imboscata: inizi a risalire il pendio e vai a controllare il cadavere del bandito.

Vai al **175**.

78

Con uno sforzo sovrumano spicchi un balzo e ti lanci oltre il cofano della tua auto nel disperato tentativo di evitare la raffica mortale. Molte pallottole rimbalzano rumorosamente contro la carrozzeria, ma sfortunatamente una colpisce il vero bersaglio: un improvviso e lancinante dolore ti fa urlare come un pazzo. Un proiettile ti ha colpito la gamba! Perdi 3 punti di Resistenza.

L'avversario è convinto di averti ucciso: si gira e si allontana velocemente. Ti trascini verso l'abitacolo dell'auto e la metti in moto, affrettandoti a raggiungere la corriera che adesso sta tentando di forzare un altro posto di blocco dei banditi. Alcuni proiettili sparati a casaccio rimbalzano contro il cofano posteriore, ma dopo pochi minuti siete fuori tiro e ben lontani dalla città di Santo; ormai non sentite più l'inquietante crepitìo delle loro armi.

Vai al **182**.

79

Una vampata di calore ti brucia le mani ed il viso: devi assolutamente allontanarti dalle fiamme se non vuoi bruciare vivo! Le maniche del tuo giubbotto prendono fuoco, e prima che tu riesca a toglierlelo subisci delle ustioni di primo e secondo grado: perdi 6 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo dopo questo incidente, vai al **219**.

80

Sei a pochi metri dalla sommità quando improvvisamente scivoli con un piede e perdi la presa: precipiti nella gola ad una velocità incredibile, ma questa volta la caduta ti è fatale! Sbatti violentemente la testa contro un sasso appuntito sfracellandoti il cranio. La morte è istantanea!

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione terminano tragicamente qui.

81

La porta è chiusa a chiave, ma è sufficiente un calcio per far saltare la serratura corrosa ed entrare nel magazzino. L'interno è completamente buio, e passano alcuni minuti prima che la vista si adatti all'oscurità: adesso sei completamente cieco, e non riesci a vedere né la struttura dell'edificio né il bandito sfregiato che sta avanzando minacciosamente verso di te brandendo un gancio acuminato. Solo il rumore di alcuni vetri rotti sotto i suoi passi ti avvertono di una presenza estranea, e ti salvano dal primo micidiale colpo. Riprendi immediatamente l'equilibrio e prima che ti colpisca una seconda volta riesci ad afferrare un'arma per difenderti.

Trans-am
Combattività 14 Resistenza 24

Se vinci il combattimento in tre scontri o meno, vai al **314**.

Se vinci il combattimento in quattro scontri o più, vai al **192**.

82

"Va bene, vale la pena di darci un'occhiata!" concorda zio Jonas mentre gli spieghi che hai intenzione di perlustrare la zona universitaria prima che il convoglio si diriga verso sud. "Vedi se riesci a trovare dei fogli di politene. Potremmo averne bisogno quando dovremo attraversare il deserto. Ti aspettiamo qui e teniamo gli occhi ben aperti. Se ti trovi in difficoltà, fai un fischio!"

Ti dirigi velocemente verso il centro della zona universitaria e cerchi la facoltà di chimica. La maggior parte degli edifici sono bruciacchiati e ridotti a cumuli di macerie: quello che ti potrebbe servire si trova sotto metri di rovine oppure è già stato saccheggiato mesi fa dalle bande cittadine. Riesci ad intravedere una scritta: questa è proprio l'entrata dell'edificio che stavi cercando! Fortunatamente è l'edificio meglio conservato di tutti, e forse si può sperare di trovare ciò che potrebbe garantire la sopravvivenza dei tuoi compagni.

I tuoi passi rimbombano lungo i corridoi polverosi e bui mentre scendi nei magazzini sotterranei. Rimani deluso perché non riesci a trovare nulla di veramente utile.

Se vuoi continuare le tue ricerche, vai al **184**.

Se invece decidi di sospenderle e di ritornare alla base, vai al **315**.

83

Ti butti a terra, giri su te stesso e ti rimetti velocemente in piedi appena in tempo per vedere il bandito gettare a terra nervosamente la pistola scarica. Urla disperatamente qualcosa verso il suo compagno, ordinandogli di farti fuori, ma adesso gli sei troppo vicino perché l'altro si arrischi a sparare. Con un urlo feroce il bandito impugna un coltello e si prepara a combattere.

Electra-glide

Combattività 16	Resistenza 25

Grazie alla velocità della tua reazione aumenta di 2 punti la tua Combattività per l'intera durata del combattimento.

Se vinci il combattimento, vai al **15**.



84

Prendi un respiro profondo e ti lanci verso l'uscita d'emergenza. Il ragazzo con il lazo che avevi incontrato poco fa compare improvvisamente sulla porta, sbarrandoti il passaggio. Allunga la mano per afferrare il revolver che ha infilato nella cintura, ma prima che abbia il tempo di mirare e sparare gli dai un violento calcio sul polso scaraventando l'arma in aria. Il tuo avversario grida di rabbia e di dolore mentre cerca di afferrarti alla gola.

Mosquito

Combattività 10	Resistenza 21

Se vinci il combattimento, vai al **215**.

85

Impieghi pochi minuti per sgomberare le macerie che ti impediscono di raggiungere il motore della vecchia corriera, ma alla fine i tuoi sforzi non si rivelano vani. Alcune parti del motore sono ancora in ottimo stato, e possono essere usate come pezzi di ricambio per il vostro veicolo.

Dal motore riesci a smontare alcuni pezzi che sicuramente vale la pena tenere. Puoi prenderne solamente due e devi considerarli come gli altri oggetti che conservi nello zaino.

Spinterogeno
Condensatore
Valvola di alimentazione
Tappo dell'olio
Cinghia della ventola
Candele
Termometro

Se decidi di prendere qualche pezzo di ricambio ricordati di registrarlo nel tuo Registro d'Azione.

Vai al **224**.

86

Dalla finestra di una stanza al secondo piano osservi la folla uscire tumultuosa dal vicolo, invadere rumorosamente la strada e dividersi in due gruppi: iniziano a perlustrare freneticamente le strade adiacenti, convinti di trovarti ancora all'aperto. Ti accovacci sotto la finestra in attesa che si presenti l'occasione giusta per fuggire inosservato da Cross Plains. Mentre aspetti devi bere un po' d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

È quasi sera quando riesci ad uscire dalla città. Fortunatamente ritrovi la tua macchina nascosta alla stazione di servizio: sali e ti allontani il più velocemente possibile da questo posto troppo pericoloso.

Raggiungi in poco tempo Rising Star e scopri che i tuoi compagni ti stavano aspettando con ansia. Effettivamente sei in ritardo, e ciò giustifica la loro apprensione. Temevano che Mad Dog Michigan e i suoi scagnozzi ti avessero preso prigioniero. Racconti cosa ti è successo a Cross Plains e tutti sono d'accordo che non conviene rischiare di continuare il viaggio visto che avete ancora poche ore di luce.

A Rising Star la notte trascorre tranquilla ed alle prime luci dell'alba il convoglio riparte verso Abilene. Il letto arido e sassoso del Pecan Bayou si rivela un'eccellente pista riparata in direzione nord-ovest, verso l'autostrada 20. La raggiungete poco dopo mezzogiorno ed in lontananza, a non più di cinque miglia, riesci a distinguere la periferia di Abilene.

Vai al **100**.

87

Trattieni il respiro, per mirare con maggiore precisione contro il casco di un motociclista.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 11 o meno, vai al **172**.
Se invece è 12 o più, vai al **23**.



(fig. 5) I motociclisti seduti sul sellino posteriore cercano di saltare sulla corriera.

Con tutta la calma necessaria impugni la pistola con entrambe le mani, togli la sicura e prendi di mira l'ombra che si muove vicino alla finestra. Il tuo avversario ha ricaricato la sua arma e si sta preparando a sparare, ma non gliene lasci il tempo: premi il grilletto e spari per primo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 0-7, vai al **275**.
Se invece è 8 o più, vai al **9**.

89 *(fig. 5)*

A giudicare dai fari ci sono almeno venti moto che si stanno avvicinando minacciosamente. I Maverick sopravvissuti alla vostra breve ma devastante visita a Coahoma si sono messi all'inseguimento, e la distanza che vi separa sta diminuendo in maniera impressionante. Dai sedili posteriori della corriera i vostri compagni hanno aperto il fuoco, riuscendo a colpire un paio di motociclisti, ma di certo le vostre armi non sono sufficienti a fermarli tutti. Guardi preoccupato nello specchietto retrovisore e vedi il gruppo dei banditi avvicinarsi ai lati del bus: i banditi seduti sui sellini posteriori, rischiando la vita, cercano di salire a bordo della corriera in corsa. Molti non riescono a rimanere in equilibrio e cadono sotto le ruote: ma quei pochi che ci riescono rompono i vetri con violenti calci ed entrano dai finestrini.

Improvvisamente la corriera rallenta: qualcosa di preoccupante sta succedendo all'interno! Ti lasci sorpassare dall'autocisterna e rallenti in modo da permettere

a Cutter di raggiungerti. Non credi ai tuoi occhi: all'interno della corriera è in corso un violento combattimento. Acceleri bruscamente ed avvicini la tua auto al predellino: con uno sguardo d'intesa chiedi a Kate di sostituirti al volante e non appena la tua dolce compagna ha preso i comandi della tua auto ti prepari a spiccare il salto.

Somma i punteggi di Resistenza ed Agilità e somma il risultato ad un numero scelto dalla Tabella del Destino.

Se il totale è 22 o meno, vai al **10**.
Se invece è 23 o più, vai al **313**.

90

Le due figure raggiungono il bordo della superstrada con passo stanco e strascicato, e si fermano a fissarti con sguardo assente. La violenta morte dei loro capi non sembra averli minimamente turbati, e nemmeno sembrano preoccupati per la loro sicurezza personale. Rimani immobile con atteggiamento di sfida: che osino pure attaccarti! Ti guardano inebetiti e ridono. La loro risata è penosa e debole, un suono che ti fa accapponare la pelle. Noti con un certo disgusto che la loro pelle pallida è coperta da piaghe ulcerate. Sono completamente calvi e i loro denti sono tutti cariati. Ma la ripugnanza che provi nei loro confronti si trasforma subito in compassione, quando ti rendi conto del perché non sembrano avere paura: entrambi sono stati colpiti dalle radiazioni e la malattia ha raggiunto lo stadio terminale. La morte ormai è la loro unica compagna.

"Da dove venite?" chiedi ansioso di scoprire se nelle vicinanze esiste ancora qualche zona radioattiva.

"Cisco" risponde uno con voce monotona.

Prendi alcune bende dalla tua cassetta del pronto soccorso e le appoggi davanti a te (cancella una unità di pronto soccorso dal tuo Registro d'Azione); poi ti giri lentamente e ti incammini verso la tua auto. Le medicazioni non saranno di grande conforto per quei due Contaminati (così i membri di GD1 chiamano le vittime della radioattività) ma forse conoscono qualcuno che ne ha veramente bisogno.

Vai al **327**.

91

Ti liberi dalle corde e barcollando ti allontani dalla nuvola di fumo soffocante. Provi nausea e forti conati di vomito: perdi 1 punto di Resistenza. Gli occhi ti bruciano ma non hai tempo per badare a queste cose: riesci a considerare due possibilità di fuga. Puoi andare ad est, lungo la strada principale verso il luogo dove hai lasciato la tua auto, ripercorrendo la strada che hai fatto per entrare a Cross Plains; oppure puoi andare in direzione opposta e tentare di nasconderti nel dedalo di viuzze che circondano il centro commerciale.

Se ti dirigi verso est, vai al **110**.
Se invece ti dirigi verso ovest, vai al **321**.

92

Afferri con decisione una coperta e corri verso le fiamme. Altri membri del gruppo seguono il tuo esempio, ma la tua azione coraggiosa ti causa parecchie

ustioni e stai rischiando di rimanere soffocato dal fumo. Riesci però a spegnere l'incendio.

Per scoprire la gravità delle ustioni che hai riportato scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-3, perdi 2 punti di Resistenza. Se è 4-6, perdi 3 punti di Resistenza. Se invece è 7-9, perdi 4 punti di Resistenza. Ricordati di modificare il tuo Registro d'Azione.

Se sei ancora vivo, vai al **188**.



93

Il gruppo non riesce a trovare un accordo. Circa la metà dei membri vorrebbe che si individuasse l'origine del segnale radio, mentre l'altra metà è convinta, come te, che sarebbe assurdo rischiare di cadere in un'imboscata basandosi solamente su una trasmissione disturbata.

Dovete assolutamente votare per decidere sul da farsi, e vince il tuo gruppo: vi preparate quindi a riprendere il viaggio che vi condurrà a Santo. Il convoglio si rimette in marcia mentre come al solito lo precedi con la tua formidabile auto. Arrivi alla periferia di una cittadina chiamata Brock poco dopo il tramonto: la temperatura sta calando rapidamente e ben presto ti accorgi che stai tremando dal freddo.

Impiegate una quarantina di minuti per raggiungere Santo, ed altri venti prima di riuscire a trovare un luogo tranquillo e sicuro dove trascorrere la notte. Zio Jonas ordina che i veicoli vengano disposti in cerchio, come succedeva nel selvaggio West con le carovane, per garantire una maggiore protezione contro la minaccia di incursioni notturne. Vengono tirati a sorte i turni di guardia per la notte: sfortunatamente il primo turno tocca a te.

È da poco passata la mezzanotte quando in lontananza vedi un incerto bagliore di fari. È a meno di un miglio di distanza e si sta avvicinando velocemente. Non hai un attimo da perdere se vuoi salvare GD1: dai l'allarme a tutto il campo prima dell'arrivo dei banditi!

Come un'orda di demoni scatenati i banditi si dirigono senza esitazione verso il campo, e cominciano a girare in cerchio urlando selvaggiamente e sparando all'impazzata. Uno di loro scarica la sua arma contro la tua auto: devi buttarti a terra se non vuoi venire falciato dalla raffica. Non hai nemmeno il tempo di rialzarti che un altro bandito ti attacca alle spalle.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 8 o meno, vai al **265**.
Se invece è 9 o più, vai al **289**.

94

Il lago occupa il centro di una grande depressione: ti fermi sul bordo roccioso e rimani a guardare la distesa d'acqua tranquilla che si estende sotto i tuoi occhi. Il panorama è meraviglioso: qua e là lungo la riva noti alcuni cespugli, e ciò significa che l'acqua non è contaminata. La discesa che conduce al lago è coperta da uno strato insidioso di argilla friabile. Suggerisci a Kate di rimanere vicino all'auto mentre scendi da solo a fare rifornimento d'acqua. Kate potrebbe lanciarti i contenitori di plastica vuoti ed aiutarti a recuperarli. La tua idea sembra non avere molto successo. "Sono secoli che non faccio un vero bagno nell'acqua. Sono arcistufa di lavarmi con la sabbia. Se credi che io rimanga qui a guardarti mentre tu vai a sguazzare come un papero, ti sbagli di grosso; è chiaro, furbastro?"

Afferra due dei contenitori di plastica ed inizia a scendere il pendìo. La reazione di Kate ti ha lasciato a bocca aperta, ma improvvisamente un urlo straziante ti scuote dai tuoi pensieri: guardi oltre il bordo del pendìo e vedi Kate ruzzolare verso il lago e sparire rumorosamente in acqua. Dopo alcuni secondi riemerge dimenando le braccia ed urlando: "Aiuto, Mark! Non so nuotare!"

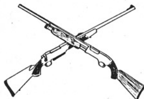
Se possiedi una **corda**, vai al **181**.
Altrimenti vai al **246**.

95

Freni di colpo e sterzi bruscamente verso destra per evitare l'ostacolo. Le sospensioni risentono di questa manovra azzardata, ma riesci a schivare la carcassa dell'autoambulanza per pochi centimetri. La tua abile guida ed i riflessi pronti ti hanno salvato da una morte sicura.

Riesci subito a riprendere il controllo della vettura e ti dirigi velocemente verso la catena montuosa che intravedi all'orizzonte. I banditi ben presto perdono interesse all'inseguimento, e ritornano verso la città gridandoti dietro di tutto e sparando a vuoto alcuni caricatori.

Vai al **198**.



96

I proiettili della tua arma non riescono a colpire il bersaglio, ma sfiorano appena il bandito facendolo allontanare dal bordo del pendìo. Maledicendo la tua cattiva sorte metti via l'arma e ti rivolgi a Kate.

"Devo assolutamente fermarlo prima che raggiunga la spider" mormori nervosamente. Kate protesta, ma tu sei più che mai deciso a salvare un mezzo di trasporto così importante per tutto il gruppo. Adesso Kate sembra convinta, e si prepara a coprirti le spalle con una piccola pistola Derringer che tiene nascosta nello stivale.

"Si chiama Chihuahua" mormora mentre si prepara a sparare. "Anche se non ha un'aria molto pericolosa fa un rumore del diavolo!"

Guardi con molta attenzione il terreno che ti sta davanti. Dopo avere scelto il luogo meno in vista per risalire il pendìo, esci dal nascondiglio e cominci a correre verso la macchina: anche se procedi a zig zag, non appena sei allo scoperto il tuo avversario inizia a sparare. Kate risponde al fuoco con un unico colpo, attirando su di sé l'attenzione del bandito. Cerchi di risalire velocemente il pendìo per dirigerti subito verso il primo bandito, deciso più che mai a fermarlo prima che possa danneggiare la tua auto. Appena ti vede impugna la pistola e te la scarica addosso con rabbia.

Somma i punteggi di Agilità e Resistenza.

Se il totale è 9 o meno, vai al **258**.
Se invece è 10 o più, vai all'**83**.

97

Esamini attentamente le ferite che hai subito durante il combattimento: molte sono state causate dalla caduta, ma i graffi e i tagli sulle braccia sono stati invece provocati dai denti e dagli artigli di quel maledetto cane. Il terrore ti paralizza: molto probabilmente sei stato infettato dal virus della rabbia! Non hai un attimo da perdere!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-4, vai al **283**.
Se invece è 5-9, vai al **44**.

98

Appena digiti il numero esatto sulla tastiera senti uno scatto metallico, e la porta d'acciaio si apre lentamente verso l'interno: davanti ai tuoi occhi meravigliati c'è un'enorme stanza piena di scaffali. Sorridi soddisfatto: sei riuscito a decodificare il codice d'apertura delle porte blindate dell'università! Il numero dell'ultima colonna di ogni riga è la somma dei primi due numeri meno il numero della terza colonna.

Entri con cautela ed esamini attentamente il contenuto della stanza e gli oggetti disposti sugli scaffali polverosi: c'è solo la documentazione di esperimenti con metalli che un tempo erano considerati preziosi, come oro, platino, argento e titanio. A causa del disordine devi muoverti lentamente, ma dopo un'attenta ricerca riesci a trovare tre oggetti che possono essere di grande utilità:

Contatore geiger
Altimetro
Tuta protettiva antiradiazione (occupa due spazi nello zaino)

Se vuoi tenere qualche oggetto ricordati di modificare il tuo Registro d'Azione. Ormai hai finito di perlustrare la stanza blindata e devi ritornare al convoglio.

Vai al **315**.

99

Il convoglio è troppo distante perché i tuoi compagni si accorgano che hai bisogno d'aiuto, e non ti sembra neanche il caso di alzarti in piedi e lanciare un segnale luminoso, per paura di venire colpito. Un paio di

proiettili perforano la fiancata della tua auto, ma subito dopo senti il rumore di un fucile inceppato. Il tuo avversario sta disperatamente cercando di farlo funzionare, e devi assolutamente approfittare di questo momento: balzi in avanti ed attraversi la strada per andare a nasconderti dietro alle moto. Stando in ginocchio riesci a mettere fuori uso i motori e poi prosegui lungo la parete laterale del fast-food verso una finestra aperta.

Se possiedi una **granata da guerra**, vai al **276**. Altrimenti vai al **311**.



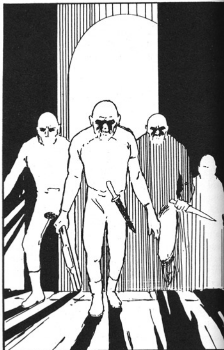
100

Il cielo sopra Abilene è oscurato da nuvoloni carichi di pioggia, che hanno cominciato ad addensarsi fin da mezzogiorno. Inizialmente l'arrivo inaspettato di queste nuvole aveva suscitato grande allegria all'interno della comunità: finalmente si poteva sperare nella fine della siccità e in un po' di refrigerio da quel tremendo calore. Sfortunatamente le vostre speranze vengono ben presto frustrate.

Avete appena raggiunto la città quando un forte vento inizia a soffiare da nord, investendo violentemente il convoglio. Nel giro di mezz'ora siete nel bel mezzo di una bufera di polvere e sabbia che minaccia di spazzarvi via: siete troppo esposti e state rischiando di venire travolti. Alla prima occasione vi allontanate dall'autostrada sopraelevata, alla ricerca disperata di un riparo dalla tempesta. Il pericolo che la sabbia penetri negli ingranaggi del motore è la tua principale preoccupazione: ciò potrebbe causare danni irreparabili ai veicoli e potrebbe compromettere definitivamente il vostro viaggio.

In mezzo alle raffiche di vento e sabbia riesci a distinguere le indicazioni di quello che una volta era un liceo. Con un cenno indichi a Cutter di seguirti nel cortile interno della scuola, ma la tempesta aumenta di intensità e dovete assolutamente fermarvi prima ancora di riuscire ad intravedere l'edificio. I tuoi compagni scendono rapidamente dai veicoli, e a testa bassa contro il vento impetuoso li conduci quasi alla cieca, in fila indiana, verso la porta principale della scuola. Fortunatamente l'edificio ha ancora un tetto e quattro pareti, un rifugio adeguato contro la tempesta. I tuoi compagni si stanno sistemando all'interno quando zia Betty Ann decide di fare l'appello per assicurarsi che non si sia perso nessuno; ma Rosita Rodriguez la interrompe ancora prima che cominci urlando disperatamente. "Maria! Dov'è la mia Maria? L'abbiamo persa!"

Una veloce perlustrazione all'interno della scuola non dà alcun frutto: la piccola figlia di Rosita non c'è! Era con i suoi genitori quando siete scesi dalla corriera, e perciò non può essere molto lontana; ma la tempesta ha raggiunto una violenza incredibile, e tutti si rendono conto che le probabilità di sopravvivenza della piccola Maria sono pressoché nulle. Zio Jonas chiede



(fig. 6) Quattro banditi con la testa rasata si fanno avanti.

che tre volontari vadano alla ricerca di Maria ed immediatamente ti fai avanti, assieme a Cutter e Kate.

Se possiedi una **radio C.B.**, vai al **304**.
Altrimenti vai al **73**.

101

Ti appoggi contro l'intelaiatura dell'auto per mirare con maggiore precisione. In lontananza il bersaglio è molto piccolo: ci vorrà una buona dose di fortuna per riuscire a colpirlo con una semplice pistola!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al punteggio di Mira. Ora devi decidere quanti colpi sparare (minimo un colpo, massimo sei colpi). Per ogni colpo aumenta di un punto il precedente risultato.

Se il totale è 12 o meno, vai al **164**.
Se invece è 13 o più, vai al **58**.

102

Appoggi il caricatore del tuo G-12 contro l'auto sfasciata e mentre aspetti che il veicolo nemico si avvicini carichi l'arma e miri alla testa del conducente.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 10 o meno, vai al **172**.
Se invece è 11 o più, vai al **23**.

103 *(fig. 6)*

Cutter ti dà un colpetto sulla spalla: è il segnale convenuto per mettersi in azione. Avanzi strisciando verso il vicolo, in silenzio e lentamente: non è molto lontano ma si trova proprio vicino a due cumuli puzzolenti di

immondizie. Un bandito sbuca improvvisamente dall'oscurità, e la sua comparsa ti fa rabbrividire. Con il fiato sospeso rimani immobile a guardare la scena: il bandito si avvicina a passi lenti al cumulo di immondizie, lascia cadere un sacco di spazzatura e poi si gira scomparendo pochi istanti dopo nell'oscurità.

Il vicolo è ora completamente deserto. Continui ad avanzare guardingo, stringendo il coltello in pugno: potresti averne bisogno per mettere a tacere uno degli abitanti di questa maledetta cittadina! Il vicolo porta verso il viale centrale, dove riesci ad intravedere i resti di un'enorme fontana di marmo in mezzo ad una piazza. Le vie piene di negozi abbandonati sono completamente deserte e, rassicurato, inizi a percorrere il viale diretto verso il deposito degli automezzi. Hai appena svoltato in una strada laterale quando vedi una pattuglia di quattro Skinhead. Ti nascondi nell'ingresso, completamente avvolto nell'oscurità, di un negozio che trovi sulla tua destra.

La pattuglia oltrepassa il negozio senza notarti: l'hai scampata bella! Senti i loro passi allontanarsi velocemente.

Se vuoi perlustrare il negozio, vai al **7**.

Se invece decidi di lasciar perdere e vuoi proseguire, vai al **273**.

104

Sterzi violentemente verso sinistra nel disperato tentativo di ingannare la mira del cecchino. Alcune frazioni di secondi più tardi senti il sibilo del proiettile che rimbalza contro il bordo del parabrezza: minuscoli frammenti della pallottola ti feriscono al collo e alla spalla (perdi 3 punti di Resistenza), ma il dolore improvviso non ti fa perdere il controllo del veicolo. Recuperi subito la concentrazione e fai un cenno agli altri di accelerare. Quando il misterioso tiratore ha ricaricato di nuovo l'arma, tu ed il convoglio siete ormai lontani, avvolti in una nuvola di polvere.

Vai al **150**.



105

Getti i corpi dei motociclisti con le loro moto nel burrone e osservi attentamente il panorama circostante. Trovi tracce di una strada asfaltata diretta verso ovest e Cutter Jacks, che prima del 'Giorno X' abitava non molto lontano dal lago Lewisville, riconosce i resti della superstrada statale 407.

"Questa ci riporterà nella direzione giusta" esclama. "Se la prendiamo arriveremo all'autostrada 35 in meno di un'ora".

Una ventina di minuti più tardi in lontananza intravedi l'autostrada 35, con i suoi piloni di cemento armato sbiancati dal sole rovente. La strada che stai percorrendo passa sotto l'autostrada, ma mentre ti avvicini noti sulla tua destra una rampa d'accesso.

Un centinaio di metri più avanti ne trovi un'altra che porta verso un gruppo di edifici distrutti, dove un

tempo sorgeva un'istituzione molto prestigiosa: la North Texas State University.

Se vuoi esplorare l'università, vai all'**82**.
Se invece decidi di portare il convoglio sull'autostrada 35, vai al **22**.

106

Cerchi disperatamente nella cassetta del pronto soccorso una fiala di siero contro il letale morso del serpente, ma scopri terrorizzato che questo è l'unico medicamento che non possiedi. Il dolore che ti attanaglia la gamba inizia a svanire, lasciando posto ad uno strano torpore che lentamente ti paralizza la parte inferiore del corpo. La paralisi si espande inesorabilmente fino al torace, e adesso non riesci neanche a muovere un passo per trascinarti sotto l'ombra ristoratrice di un albero. In meno di mezz'ora vieni stroncato da una insolazione e scivoli lentamente in uno stato d'incoscienza dal quale non ti sveglierai mai più.

Il tuo viaggio e la tua giovane vita terminano tragicamente qui, vicino al lago Thomas.

107

Afferri istintivamente la tua arma non appena vedi il capo branco correre verso di te. Non è la prima volta che incontri cani affetti da rabbia, e sai fin troppo bene che un semplice graffio potrebbe esserti fatale. Non devi indugiare! Anzi, se vuoi sopravvivere devi assolutamente abbattere quella belva impestata!

Se usi una pistola, vai al **261**.
Se usi un fucile a pompa, vai al **320**.
Se usi una carabina, vai al **28**.
Se invece usi un mitra, vai al **5**.

108

Urli ai tuoi compagni di allontanarsi dal finestrino mentre impugni velocemente la tua pistola, prendi la mira contro il bandito e premi il grilletto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 9 o meno, vai al **340**.
Se invece è 10 o più, vai al **302**.



109

Salti nell'abitacolo allungando la mano per mettere subito in moto. Il motore stenta a prendere, e prima che tu riesca a ingranare la marcia e a partire un'altra raffica disintegra il parabrezza e ti obbliga ad abbassarti sull'altro sedile per evitare i proiettili. Improvvisamente una voce selvaggia urla un ordine e la sparatoria cessa. Lanci un'occhiata sopra il cruscotto e vedi un individuo completamente vestito di pelle sbucare dalle rovine e correre verso di te. Long Jake alza il fucile e prende la mira: dopo attimi che sembrano interminabili preme il grilletto, ma sfortunatamente manca il bersaglio. Il bandito ormai è saltato dentro la macchina, e con una risata selvaggia e tenta di tagliarti la gola con un affilatissimo coltello a scatto.

Copperhead

Combattività 14 Resistenza 24

Il tuo avversario ti ha colto di sorpresa e non sei riuscito a prendere un'arma per difenderti. Devi combattere disarmato.

Se vinci, vai al **63**.

110

I banditi stanno uscendo in strada, sbucando dai negozi e dagli edifici circostanti. Cominciano ad inseguirti, e sono tutti armati di coltelli ed asce che non hanno per niente un'aria rassicurante. Devi assolutamente filartela alla svelta! Stai passando di corsa davanti a un bar, quando vedi un numeroso gruppo di scalmanati sul marciapiede una ventina di metri davanti a te. Cominciano a sparare come dannati, e sei costretto a nasconderti dentro il locale. Fortunatamente il posto è deserto, ma le urla selvagge aumentano man mano che la folla tumultuante si avvicina al bar. Non puoi perdere nemmeno un secondo: ti guardi intorno alla disperata ricerca di una via d'uscita o di un nascondiglio migliore. Hai due possibilità: puoi salire le scale verso il primo piano oppure nasconderti dietro il bancone nella parte più interna del bar.

Se vuoi salire al primo piano, vai al **286**.

Se invece vuoi nasconderti dietro al bancone, vai al **118**.

111

Il micidiale fucile sputa con un rumore assordante il suo proiettile fatale, che colpisce l'avversario in pieno torace. L'impatto lo alza in aria e poi lo scaraventa sul lurido pavimento del drugstore. Levi il bossolo ma rimani immobile in attesa: forse il nemico non è solo! Dopo alcuni minuti di profondo silenzio abbassi l'arma ed inizi a respirare più tranquillamente.

Ricordati di cancellare un colpo calibro 12 dalla cartuccera.

La via è libera e puoi muoverti.

Vai al **251**.

112

Lentamente imbracci il fucile, togli la sicura ed abbassi la canna verso il terreno. Il serpente balza in avanti e cerca di affondare i suoi denti nella caviglia, ma non gli dai tempo: premi il grilletto e il proiettile gli spappola la testa. Ricordati di cancellare i colpi usati dal foglio "Munizioni".

Devi assolutamente bere una razione d'acqua (altrimenti perdi 3 punti di Resistenza) prima di ritornare verso la tua spider e raggiungere il resto del convoglio.

Vai al **185**.

113

Schivi il cadavere del cane, mentre cade pesantemente al suolo: la sua bava impestata dal virus potrebbe essere estremamente pericolosa! Per tua fortuna gli altri cani si fermano di colpo. Poi si girano di scatto e si danno alla fuga correndo in tutte le direzioni.

Se durante il combattimento contro il cane idrofobo hai perso 4 punti di Resistenza o più, vai al **97**.

Se invece hai perso 3 punti di Resistenza o meno, vai al **245**.

114

Vedi Kate acquattarsi dietro a un masso, e stai per raggiungerla quando una nuvola di polvere ti si alza proprio davanti ed un violento dolore ti paralizza il polpaccio destro: perdi 2 punti di Resistenza.

Stringendo i denti riesci a percorrere gli ultimi metri zoppicando, e quando ti siedi accanto alla tua compagna un'altra raffica sibila a pochi centimetri dalla tua testa. La paura tiene lontano il dolore: devi assolutamente trovare una via d'uscita da questa situazione disperata!

Con estrema cautela alzi la testa e guardi tra il fogliame. Uno dei banditi sta cercando di prendervi alle spalle facendo il giro del lago, mentre il suo compagno rimane fermo per coprirgli le spalle. E la tua paura si trasforma ben presto in rabbia impotente quando capisci che si sta dirigendo verso la tua spider.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **193**.

Se invece non possiedi nessun'arma oppure non vuoi usarla, vai al **195**.

115

Sfrutti le asperità del terreno ed i cumuli di rottami per avanzare senza farti vedere, e riesci ad aggirare il misterioso osservatore e sorprenderlo alle spalle. Vuoi scoprire perché continua a spiare il convoglio e perciò decidi di immobilizzarlo. Sfortunatamente ti sente arrivare e si gira di scatto per affrontarti, impugnando un coltello che teneva nascosto nello stivale.

Stake-out

Combattività 15 Resistenza 26

Se vinci il combattimento, vai al **303**.

116

Estrai il ricetrasmettitore dallo zaino, lo accendi e lo sintonizzi sulla stessa frequenza dell'apparecchio di Pop Ewell a bordo della corriera. "Red Phoenix a GD 1" inizi a ripetere usando il codice d'emergenza. "I banditi mi hanno bloccato fuori da un fast-food. Sono probabilmente in due. Chiedo assistenza".

Il piccolo apparecchio si anima con un violento fruscio e senti la voce rauca di Cutter: "Rimani fermo lì, Mark" ordina perentorio. "Li prendo alle spalle e ti libero la strada!"

Alcuni minuti più tardi vedi Cutter scendere dalla corriera e correre precipitosamente sul terreno accidentato verso la parte posteriore del fast-food, imbracciando un fucile pesante: lo sta caricando! Sparisce dietro l'edificio e dopo alcuni secondi senti un violento sparo, e vedi uscire dalla porta principale un uomo dalla carnagione scura, vestito da cow-boy, con una pistola in mano.

Se possiedi un'arma da fuoco, vai al **143**.

Se non ne possiedi una oppure non hai munizioni sufficienti, vai al **183**.

117

Hai appena fatto alcuni passi quando improvvisamente la terra ti cede sotto i piedi e precipiti lungo una

ripida scarpata, annaspando alla disperata ricerca di un appiglio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino (0 equivale a 10). Il numero scelto equivarrà ai punti di Resistenza persi a causa della caduta.

Se sei ancora vivo, vai al **242**.



118

Con un salto scavalchi il bancone e cadi pesantemente sulla pedana, coperta di vetri rotti e sporca di chiazze di liquore stantìo. Non riesci a trattenere un urlo di dolore: ti sei tagliato le mani e le ginocchia (perdi 3 punti di Resistenza). E nello stesso momento dall'altra parte del bancone senti una risata beffarda: qualcuno sta caricando un fucile e si prepara a sparare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se il punteggio di Agilità è 4 o più, aumenta di un punto il numero scelto.

Se il numero è 0-2, vai al **35**.
Se è 3-6, vai al **334**.
Se invece è 7-10, vai al **279**.

119

Subito dopo esce anche Cutter: il suo volto tradisce una profonda preoccupazione, che però scompare subito quando vede che sei ancora vivo. "Credo che questa gentaglia faccia parte della banda dei Maverick, quelli di cui ci parlava Rickenbacker" borbotta tra i denti. "Sembra proprio che i Lions non siano gli unici che dobbiamo tenere a bada!"

Rovisti nelle tasche dei cadaveri e perlustri l'interno del fast-food insieme a Cutter, e trovate svariati oggetti:

Pistola (con 4 colpi da 9 mm)
Carabina (con 4 colpi da 7,62 mm)
Borraccia (contenente 3 razioni d'acqua)
Siero, sulfamidici e medicazioni sufficienti per 3 unità di pronto soccorso
Coltello a scatto (2)
Mazza (2)
Binocoli
Corda
Estintore

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di annotarlo nel Registro d'Azione.

Il pneumatico danneggiato viene riparato subito: balzi sul sedile e metti in moto, pronto a condurre il convoglio verso Big Spring.

Vai al **347**.

120

Attraversato il ponte, Cutter fa accostare la corriera sul ciglio della superstrada, fermando l'intero convo-

glio. Zio Jonas salta giù dalla cabina della cisterna ed insieme correte verso la corriera per accertare l'entità dei danni. La parte anteriore e i fianchi sono crivellati di colpi: molti proiettili hanno raggiunto il motore e i sedili dei passeggeri, ma fortunatamente nessuno è stato colpito a morte. Zia Betty Ann si affaccia ad un finestrino e vi annuncia che quattro membri del gruppo sono stati leggermente feriti, ma non c'è da preoccuparsi: vi assicura che sono semplici graffi e che sarà sufficiente una buona medicazione per rimetterli in sesto.

Il radiatore sta perdendo parecchio liquido ma Cutter è sicuro di riuscire a ripararlo in meno di un'ora. "È un vero peccato che a bordo non abbiamo molti fucili" borbotta fra i denti mentre si appresta a riparare lo squarcio nel radiatore. "Non è per niente piacevole fare da bersaglio a quei delinquenti senza avere la possibilità di rispondere al fuoco!"

In lontananza intravedi una strada diretta ad est, ed un'indicazione che dice:

BASE AERONAUTICA DI CARSWELL

Se vuoi perlustrare la base mentre Cutter finisce di riparare il radiatore, vai al **342**.

Se invece decidi di rimanere a dare una mano, vai al **295**.

121

Improvvisamente il parabrezza esplode in una miriade di schegge, ed un forte calore ti pervade il torace. La pioggia di vetri rotti ti acceca mentre un torpore mortale si impadronisce lentamente del tuo corpo. Kate urla terrorizzata, ma un silenzio spettrale ti avvolge quando la tua auto si schianta contro una pompa di benzina scatenando un'assordante esplosione di fiamme e rottami.

La tua rischiosa missione e la tua giovane vita terminano tragicamente qui, a Coahoma.

122

Raggiungi il centro del recinto e con un balzo felino ti butti sul coltello. Riesci ad afferrarlo, ma il tuo avversario ti prende per il polso e torcendolo ti fa mollare la presa: perdi 2 punti di Resistenza. Il dolore lancinante ti toglie quasi il respiro e devi indietreggiare di alcuni passi per recuperare le forze, ma in questo modo permetti al nemico di impossessarsi dell'arma. Con una risata animalesca, il tuo avversario alza il pugnale sopra la testa e si avvicina con aria guardinga.

Meltdown

Combattività 17 Resistenza 25

Se vinci il combattimento, vai al **163**.

123

Risali in macchina e ti allontani dalla base militare: in pochi minuti raggiungi il resto del convoglio. Cutter ha appena finito la riparazione e gli mostri, un po' scoraggiato, le poche cose che sei riuscito a trovare a Carswell. "Tutto può servire!" mormora zio Jonas dandoti un colpetto affettuoso sulla spalla.

Vai al **295**.

124

Impugni la pistola con entrambe le mani, trattieni il respiro stringendo i denti e lentamente la alzi per aggiustare la mira: devi assolutamente abbattere quel tiratore appollaiato sul tetto dell'edificio di fronte.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 14 o meno, vai al **349**.
Se invece è 15 o più, vai al **229**.

125

Ti proteggi il viso con un fazzoletto di cotone e ti chiudi per bene il giubbotto di pelle prima di affrontare la violenta tempesta. La visibilità è praticamente nulla, e dovrai fare affidamento sul tuo senso dell'orientamento e sul tuo udito per riuscire ad individuare la posizione della bambina. Urli più volte il nome della piccola sperando in una sua risposta, ma tutti i tuoi tentativi sono vanificati dalla furia del vento.

Con molta fatica riesci a raggiungere i cortili della scuola, e ad un certo punto vedi un buco nel recinto. In un breve periodo di calma, distingui poco lontano la parete posteriore di un fatiscente negozietto di dolciumi. Ormai le speranze stanno per abbandonarti, ma urli ancora una volta il nome della bambina.

"Aiuto... sono qui!" risponde una flebile vocina.

Se il tuo punteggio di Intelligenza è 3 o meno, vai al **341**.
Se invece è 4 o più, vai al **154**.

126

La tensione ti ha fatto accelerare il battito cardiaco, ma ormai sei deciso: balzi in piedi e ti dirigi correndo verso la porta seminascosta nel buio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al **18**.
Se invece è 8 o più, vai al **329**.



127

Fermi la macchina sul bordo della strada per controllare i danni e per permettere al resto del convoglio di raggiungerti. Fortunatamente il motore, il serbatoio, il cambio e gli pneumatici sono ancora intatti ma il bagagliaio e i paraurti sono danneggiati, e ciò ti fa capire che hai bisogno di una maggiore protezione: quando avrai un po' di tempo libero chiederai a Cutter che ti aiuti a rinforzare la carrozzeria.

Dopo alcuni minuti arrivano gli altri due veicoli. I membri del gruppo sono felici di vederti sano e salvo, dopo aver visto i resti fumanti degli avversari sconfitti. Sicuramente sono banditi dei Lions di Detroit,

comunichi ai tuoi amici, e probabilmente stanno esplorando la zona: hai il sospetto che il resto della banda non sia più distante di una trentina di miglia. "Benissimo, così quei due con cui hai avuto il piacere di scambiare quattro chiacchiere non riferiranno a Mad Dog, né a nessun altro, dove ci troviamo!" esclama Cutter con malcelata soddisfazione.

"Forse è così" lo interrompe lo zio Jonas, " però non possiamo permetterci di rimanere fermi in questo posto per troppo tempo. Dobbiamo arrivare a Big Spring prima di quel branco di malviventi".

La prossima città che incontrate lungo l'autostrada è Sweetwater: la maggior parte degli edifici sono in buono stato, anche se la violenta tempesta di ieri ha distrutto gran parte dei tetti. Per le vie deserte della città girano alcuni coyote famelici alla disperata ricerca di cibo.

Con un cenno Cutter ferma l'intero convoglio: il motore è surriscaldato e deve assolutamente avere il tempo di raffreddarsi nonostante la minaccia incombente dei Lions. Gli altri membri del gruppo colgono l'occasione per setacciare la cittadina alla ricerca di cibo. "Secondo te quello cos'è, Mark?" ti chiede lo zio Jonas, comodamente appoggiato al volante dell'autocisterna, indicando una striscia di luce all'orizzonte. Ti siedi accanto a lui e aguzzi lo sguardo: ma sì, è il sole che si riflette sulla superficie di un piccolo lago! "Acqua!" esclamate insieme emozionatissimi.

Non devi lasciarti sfuggire questa occasione: le scorte d'acqua ormai si stanno esaurendo! Zio Jonas ti aiuta a caricare in macchina alcuni contenitori di plastica e Kate si offre volontaria per accompagnarti. Dopo aver controllato quanto vi serve per il rifornimento, salite a bordo e partite diretti verso il lago.

Vai al **94**.



128

Un branco di cinque cani appare improvvisamente sul ciglio della strada: il loro arrivo ti è rimasto nascosto fino all'ultimo momento, a causa di alcuni cumuli di terra sparsi qua e là sul bordo della strada. Sembrano quasi cani alsaziani, ma guardandoli più attentamente vedi che sono più grandi e, sfortunatamente, più feroci. Ti fissano con uno sguardo minaccioso e continuano ad avanzare sbavando e digrignando i denti. Improvvisamente dietro a loro compaiono due figure allampanate e dalla carnagione chiara nonostante il sole cocente. Con voce rauca i due comandano ai cani di attaccarti e le belve obbediscono immediatamente.

Se hai un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **107**.

Se invece non ne possiedi una oppure non vuoi usarla, vai al **16**.

129

Ti trovi a pochi metri dalla corriera quando qualcosa di pesante ti colpisce alla schiena, e la forza del colpo ti scaraventa a terra. Cerchi disperatamente di liberarti dalla stretta che ti impedisce di respirare: due muscolose mani ti hanno afferrato alla gola e prevedi che la lotta sarà molto dura.

Kroon

Combattività 16 Resistenza 25

A causa della velocità dell'attacco non riesci a prendere un'arma fino all'inizio del secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **166**.

130

Uno degli avversari appoggia la sua arma a terra, per prendere qualcosa dal suo zaino: devi sfruttare questo momento di distrazione per attaccarlo! Con un calcio apri violentemente la porta e apri il fuoco contro il tuo avversario uccidendolo all'istante. Ti giri velocemente per affrontare il suo compagno, ma i suoi riflessi sono più veloci di quanto ti aspettassi! Con una velocità inaudita ti lancia contro una pesante mazza di legno, e sei obbligato ad usare la tua arma per deviarla. Prima che tu riesca a riaggiustare la mira, il nemico spicca un salto e ti scaraventa a terra.

Belushi

Combattività 14 Resistenza 26

Il tuo avversario ti ha colto di sorpresa, e non riesci a prendere un'arma per difenderti fino all'inizio del secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **119**.

131

Ti prepari a sparare, appoggiando la canna del G-12 sull'intelaiatura della tua spider per mirare con maggiore precisione. Il bersaglio è molto lontano e fai fatica a vederlo: ci vorrà molta abilità e fortuna per colpirlo con un mitra.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira. Adesso devi decidere quante raffiche hai intenzione di sparare (minimo: una serie, massimo: cinque serie). Per ogni raffica che vuoi sparare aumenta di un punto il risultato precedente.

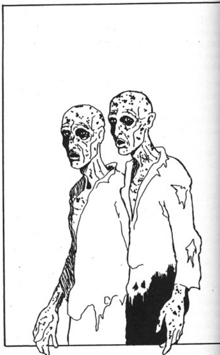
Se il totale è 11 o meno, vai al **164**.
Se invece è 12, vai al **58**.



132

Impugni la tua arma, prendi la mira e uccidi il Maverick sparando un solo colpo. Ti giri di scatto per uccidere anche il suo compagno, ma quello si sta facendo scudo con Kate e tu non puoi rischiare di colpire la tua amica. Una sensazione strana, tra rabbia e paura, ti mozza il fiato, e con la morte nel cuore sei costretto ad abbassare il fucile.

Vai al **350**.



(fig. 7) Sono stati colpiti dalle radiazioni, e ormai aspettano soltanto la morte.

133 *(fig. 7)*

Prendi un po' di cibo dallo zaino e lo lanci nel fossato. I cani vengono attirati dall'invitante profumo, e ormai si sono dimenticati di te: non perdono un attimo di tempo e si avventano sulla roba da mangiare. Improvvisamente si fanno avanti i due uomini, e fatti pochi passi sulla strada si fermano a guardarti con sguardo assente. Hai neutralizzato i loro cani, ma ciò non sembra averli minimamente turbati. Rimani immobile a fissarli con atteggiamento di sfida: che osino pure attaccarti se ci riescono! I due continuano a fissarti inebetiti e ridono. La loro risata è penosa e flebile, un suono che ti fa accapponare la pelle. Sostieni il loro sguardo enigmatico ed inquietante: noti con disappunto che la loro pelle è coperta da orrende piaghe ulcerate. Sono completamente calvi e i loro denti sono tutti cariati. La ripugnanza che provi nei loro confronti si trasforma rapidamente in compassione quando ti rendi conto del perché della loro stupida audacia: entrambi sono vittime delle radiazioni e la malattia ha raggiunto lo stadio terminale. La morte ormai è la loro unica compagna!

"Da dove venite?" chiedi ansioso di scoprire se nelle vicinanze esiste ancora qualche zona radioattiva.

"Cisco" risponde uno con voce monotona.

Prendi alcune bende dalla tua cassetta del pronto soccorso e le appoggi per terra davanti a te (cancella una unità di pronto soccorso dal Registro d'Azione); poi ti giri lentamente e ti incammini verso la tua auto. Le medicazioni non saranno di grande aiuto per quei due Contaminati (questo è il nome che i membri del tuo

gruppo danno alle vittime della radioattività) ma forse conoscono qualcuno che ne ha veramente bisogno.

Vai al **327**.

134

Questi contenitori di plastica sono alquanto strani e stuzzicano la tua curiosità ed i tuoi sospetti. Chissà come mai nessuno li ha toccati quando tutto il resto è stato saccheggiato o distrutto? Non vuoi correre il rischio di aprire il contenitore di qualche sostanza chimica estremamente pericolosa: ti allontani dalla cassa e rapidamente esci dalla stanza.

Vai al **144**.

135

Una densa nuvola di polvere si sta avvicinando minacciosamente e il rombo assordante di un centinaio di motociclette riempie l'aria: i Lions di Detroit si stanno dirigendo velocemente verso Colorado City. "Devi tenerli a bada finché non sono riuscito a far passare questa carriola!" urla Cutter, mentre gesticola nervosamente verso zio Jonas che sta disperatamente tentando di tenere in equilibrio l'autocisterna. Lo stomaco ti si contrae al vedere la piattaforma traballare sotto il peso dell'autocisterna.

"Non preoccuparti!" urli. Ti giri e segui Kate che sta tornando indietro di corsa verso l'inizio del ponte.

Quando la raggiungi noti due posizioni difensive strategiche: la prima è una piccola fabbrica di tre piani sul bordo dell'autostrada, mentre l'altra è la carcassa arrugginita di una macchina vicino all'imboccatura del ponte.

Se vuoi nasconderti dietro la macchina, vai al **332**.
Se invece decidi di nasconderti dentro la fabbrica, vai al **243**.



136

Le urla del loro capo morente rompono lo stato quasi ipnotico della tribù. Non hai un solo attimo da perdere se vuoi salvare la pelle! Con uno scatto felino salti sulla Thunderbird e la metti in moto. Premi l'acceleratore a tavoletta e ti allontani alzando una nuvola di polvere e fumo bluastro. Esci da Cross Plains e ritorni alla stazione di servizio dove avevi lasciato la tua auto: prima di liberarti della Thunderbird, buttandola in un fosso, la perquisisci attentamente e nel bagagliaio scopri una pistola e tre colpi da 9 mm. Devi fare presto: hai pochissime ore di luce a disposizione e devi affrettarti a ritornare alla base!

Quando raggiungi Rising Star il gruppo ti accoglie con entusiasmo: sei terribilmente in ritardo e i tuoi amici ormai temevano che Mad Dog Michigan ed i suoi scagnozzi ti avessero fatto prigioniero. Li tranquillizzi raccontando le tue avventure a Cross Plains, e tutti

concordano che è troppo pericoloso proseguire il viaggio con il buio.

La notte a Rising Star trascorre tranquilla, e con le prime luci dell'alba il convoglio riprende il suo viaggio diretto verso Abilene. Il letto arido e sassoso del Pecan Bayou è un'ottima pista riparata: il vostro viaggio verso l'autostrada 20 continua senza grossi problemi. È da poco passato mezzogiorno quando raggiungete l'autostrada: da qui finalmente potete vedere la periferia di Abilene, a meno di cinque miglia di distanza.

Vai al **100**.



137

Il viaggio verso il lago Lewisville procede lentamente: la strada è particolarmente dissestata ma non ci sono molte altre alternative se si vuole evitare Denton. Finalmente il lago prosciugato appare in lontananza: ti rendi subito conto che attraversarlo significa diventare un facile bersaglio per chiunque si trovi ai bordi del lago stesso. Devi far attraversare il lago nel minor tempo possibile!

La depressione è piena di rottami di vecchie auto ed elettrodomestici arrugginiti. In mezzo a questi cumuli di spazzatura riesci a intravedere delle piste accidentate. La corriera e l'autocisterna sono a pieno carico e devono procedere a passo d'uomo se non vogliono correre il rischio di distruggere gli pneumatici o le sospensioni. Nemmeno tu puoi correre: devi restare nei pressi del convoglio per intervenire in caso di guasto o di un'imboscata.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-6, vai al **281**.
Se invece è 7-9, vai al **160**.

138

Ti butti subito a terra, e la tua reazione istantanea ti salva la vita! I proiettili traccianti ti passano sopra la testa senza nemmeno sfiorarti, ma l'aria è talmente piena di frammenti di proiettili e schegge di metallo che non ti azzardi nemmeno ad alzare un dito per paura di rimanere colpito. Con la coda dell'occhio riesci a vedere Kate che, dalla finestra della fabbrica, sta puntando il suo fucile: il suo corpo sembra una statua, ma dopo alcuni interminabili secondi spara. La mitragliatrice del sidecar improvvisamente tace! Alzi lo sguardo: il guidatore si tiene il viso con entrambe le mani insanguinate, perde il controllo del veicolo e dopo alcuni istanti viene sbalzato dal sellino. Prima che il suo compagno riesca a mettersi in salvo, il sidecar ha preso velocità, esce di strada e si schianta contro la parete di un edificio esplodendo con un boato assordante.

Con un sorriso saluti Kate con il 'V' di vittoria e la tua amica ricambia sorridente il gesto. Alcuni minuti più tardi una colonna di motociclette si profila all'orizzonte: il resto della banda sta arrivando, e sono a meno di un miglio dal ponte! "Forza, voi due!" urla Cutter.

"Dobbiamo andare!" L'autocisterna ha attraversato la piattaforma ed ora si trova parcheggiata accanto agli altri veicoli dall'altra parte del fiume. Kate esce di corsa dalla fabbrica ed inizia ad attraversare il ponte. "Innesca la bomba! Io ti copro le spalle!"

Osservi nervosamente la banda che si avvicina a velocità sostenuta lungo l'autostrada, e ogni tanto guardi verso Kate. I primi motociclisti stanno arrivando ed iniziano a sparare con i loro mitra: l'atmosfera calma si riempie subito dei sibili inquietanti delle pallottole. "È pronta!" urla finalmente Kate, iniziando ad attraversare il ponte di corsa.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza ed Agilità. Attento, però: se il punteggio di Resistenza è basso ed il tuo zaino è molto pesante, ti conviene liberarti di qualche oggetto in modo da aumentare il punteggio di Agilità.

Se il totale è 11 o meno, vai al **324**.
Se invece è 12 o più, vai al **200**.

139

Sei sicuro che il vecchio eremita sta mentendo, e che sarebbe disposto a dire qualsiasi cosa pur di scroccare un viaggio. "Spiacente, vecchio mio" ti scusi mentre ti prepari a lasciare la grotta, "la corriera è piena e abbiamo pochissimo cibo. Comunque sei più al sicuro qui che con noi: abbiamo dovuto affrontare valanghe di problemi fino a questo momento".

"I problemi non mi preoccupano" ribatte l'eremita con orgoglio, "e ti prometto che non sarò di peso per nessuno. Io sono molto bravo a cacciare e a trovare acqua... e oltretutto, se volete far camminare di nuovo la vostra corriera, avete bisogno di me per arrivare in un certo posto dove è possibile aggiustarla!"

Forse effettivamente non hai scelta! Se sta mentendo, tanto lui che la corriera non andranno da nessuna parte. Accetti malvolentieri la sua proposta e gli ordini di raccogliere le sue cose.

Vai al **257**.

140

Controlli attentamente il caricatore: ci sono proiettili sufficienti per una scarica! Armi l'otturatore, appoggi il calcio contro la guancia, miri con attenzione alla sagoma dell'avversario e premi il grilletto.

Somma i tuoi punteggi di Mira e Resistenza.

Se il totale è 10 o meno, vai al **96**.
Se invece è 11 o più, vai al **153**.

141

La paura ti prende alla gola, ma con un salto disperato ti butti verso il centro del recinto e allunghi le braccia verso l'arma: nel momento in cui riesci ad afferrare l'impugnatura del coltello rotoli di lato, evitando così il violento calcio con cui il tuo avversario voleva colpirti alla testa. Ti rimetti velocemente in piedi e ti prepari a combattere.

Meltdown

Combattività 15 Resistenza 25

Se vinci il combattimento, vai al **163**.

142

Con un salto entri nell'abitacolo della tua auto e la metti in moto per andartene da questo maledetto posto. Il motore fa fatica ad avviarsi, e improvvisamente il fragore della sparatoria copre il rombo del motore. Una pioggia di proiettili frantuma il parabrezza e sei costretto a buttarti sull'altro sedile per evitare di essere colpito. Ad un tratto qualcuno lancia un urlo rauco e la sparatoria cessa. Rimani dove sei per alcuni istanti, con la mano appoggiata alla leva del cambio, pronto ad accelerare per filare alla svelta; ma prima che tu riesca a decidere cosa fare, un energumeno vestito di pelle con in mano un pugnale salta dentro l'auto.

Copperhead	
Combattività 14	Resistenza 24

Il nemico ti ha colto di sorpresa e perciò devi ridurre di due punti la tua Combattività durante il primo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **63**.

143

Il bandito ti vede e spara due volte, ma la sua mira è molto imprecisa: i proiettili ti passano sopra la testa senza nemmeno sfiorarti! Alzi il fucile e gli ordini di fermarsi, ma il bandito prosegue ignorando il tuo ordine. Tenta addirittura di sparare, ma questa volta non lo lasci andare lontano: lo ammazzi con un solo colpo al cuore.

In lontananza vedi Cutter, che con un cenno ti invita ad avvicinarti al fast-food. Sul pavimento sporco di sangue vedi il corpo di un altro uomo. "Questi due devono appartenere alla banda dei Maverick, quelli di cui ci parlava Rickenbacker" borbotta il tuo amico mentre rovista nelle tasche del cadavere. "Sembra che i Lions non siano gli unici dai quali dobbiamo stare alla larga!"

Dai una mano a Cutter, e nelle tasche dei due trovate:

- Pistola (con due colpi da 9 mm)
- Carabina (con due colpi da 7,62 mm)
- Borraccia (contenente tre razioni d'acqua)
- Siero, sulfamidici e medicazioni sufficienti per tre unità di pronto soccorso
- Coltello a scatto (2)
- Mazza (2)
- Binocolo
- Corda
- Estintore

Se desideri tenere alcuni di questi oggetti ricordati di modificare il Registro d'Azione.

Il pneumatico danneggiato viene riparato subito: balzi sul sedile e metti in moto, pronto a condurre il convoglio verso Big Spring.

Vai al **347**.

144

Con il foglio di pellicola di plastica sulle spalle ritorni verso il convoglio a passo sostenuto. Zio Jonas ti saluta con un ampio sorriso e ti aiuta a caricare il bottino sulla corriera. "Andrà benissimo se rimaniamo senz'acqua" esclama mentre richiude lo sportello. "Potremo usarla per condensare il vapore acqueo!"

Aspetti che tutti siano saliti a bordo prima di avviare la tua spider e condurre il convoglio sull'autostrada 35 diretti verso sud.

Vai al **22**.

145

Imbracci velocemente la carabina, trattenendo il respiro per mirare con maggiore precisione contro l'avversario nascosto nell'edificio di fronte.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 9 o meno, vai al **349**.
Se invece è 10 o più, vai al **229**.

146

Riesci ad uccidere anche l'ultimo topo famelico, ma aspetti che gli altri si siano allontanati prima di scendere dal bancone. Questo incontro non è stato affatto piacevole, e con notevole sforzo ti togli dalla mente questa sensazione orribile e continui la ricerca della piccola Maria. La bambina non può trovarsi in questo locale: almeno così le è stata risparmiata l'orribile esperienza che hai appena vissuto! Ti stai allontanando dalla stanza quando il ricetrasmettitore emette un fruscio. È Kate, e ti comunica che ha ritrovato Maria e che sta ritornando assieme a lei verso la scuola. Le confermi il ricevimento del messaggio e risintonizzi l'apparecchio sulla frequenza di zio Jonas, per poter ritornare più facilmente alla base.

Vai al **280**.

147

Le pareti non portano segni di piccone o badile: quasi sicuramente il fossato è stato scavato con le mani. Ti chiedi chi mai abbia potuto intraprendere un lavoro così duro, quando i tuoi pensieri vengono interrotti da un suono inquietante: latrati di cani inferociti!

Le bande di desperados di Fort Worth allevano mute di cani feroci, di solito incroci tra mastini e terrier: ne avevi già incontrati molti finora, e molti ne avevi uccisi! Ma tutto questo non è nulla in confronto allo spettacolo a cui stai per assistere.

Vai al **128**.

148

Cerchi di non mollare, ma le ferite iniziano ad indebolirti. Non riesci più a tenere la presa e scivoli sotto le ruote posteriori della corriera. La morte è istantanea!

La tua missione e la tua giovane vita terminano tragicamente qui.

149

Per circa un miglio dopo il raccordo la superstrada attraversa una zona caratterizzata da squallidi alberi pietrificati: questo è quanto rimane del parco lussureggiante che un tempo era il simbolo della città. Il terreno si eleva leggermente in prossimità delle rive del torbido lago Worth; dall'alto vedi che il ponte che l'attraversa è bloccato da una barricata intorno alla quale c'è un sacco di gente: devi far fermare subito il convoglio sul ciglio della strada se non vuoi farti scoprire.



(fig. 8) Senti il rumore di due motociclette, montate da due tipi dall'aria patibolare.

Cutter si avvicina in silenzio con lo sguardo fisso sulla barricata, come se volesse valutarne i punti deboli con una semplice occhiata. Zio Jonas e Hammer Harlan vi raggiungono poco dopo e chiedono subito l'opinione di Cutter. "Ci hanno preparato una bella sorpresa laggiù!" mormora con aria distratta. "Hanno bloccato il ponte con le auto. Ma sono pronto a scommettere l'osso del collo che riusciremo a sfondare quella barricata come un toro passerebbe attraverso un muro di paglia!"

"Non possiamo rischiare di rovinare gli automezzi" ribatte Hammer asciugandosi il sudore che gli imperla la fronte. "Se sfasciamo un radiatore, oppure ci scoppia una gomma, possiamo dire addio ai nostri progetti di raggiungere Big Spring".

"Anche questo è vero" borbotta Cutter grattandosi il mento ispido, "ma mi è venuta un'idea fantastica!"

Vai al **227**.

150 *(fig. 8)*

Solamente dopo avere raggiunto la cittadina di Trent, a circa sette miglia dal ponte, ti senti sicuro e fai rallentare l'intero convoglio. L'improvvisa imboscata ed il caldo insopportabile ti hanno spossato e sei completamente madido di sudore: devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

State attraversando una città fatta di case e negozi distrutti, quasi bruciati da un sole implacabile. Tutto sembra tranquillo, ma con la coda dell'occhio intravedi qualcosa che non è affatto rassicurante. A meno di un miglio verso nord, parallela all'autostrada, una

minuscola nuvola di polvere sta attraversando la pianura e si dirige verso il convoglio. Dopo alcuni minuti cominci a sentire il rumore di due moto: sono due banditi, che adesso hanno imboccato l'autostrada ad una velocità spaventosa e si sono accostati alla tua auto, uno per lato, facendo delle impennate per dimostrare la loro bravura. Riesci a vedere il simbolo dipinto sui loro serbatoi: è una testa di leone con le zanne scoperte... il simbolo della banda dei Lions di Detroit!

Il bandito alla tua destra urla qualcosa, ma il rumore dei motori e del vento ti impedisce di capire cosa sta dicendo. Ti sembra però che sia caduto qualcosa dentro la macchina, e quando ti giri a guardare rimani impietrito dal terrore: sul sedile del passeggero accanto a te c'è una granata esplosiva!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Guida e Agilità.

Se il totale è 11 o meno, vai al **236**.
Se invece è 12 o più, vai al **165**.

151

Improvvisamente un dolore insopportabile ti esplode nella testa e la bocca ti si riempie di un liquido denso e caldo. Tre di quei proiettili, sparati dal cecchino, ti hanno ferito mortalmente.

Il tuo viaggio e la tua giovane vita terminano tragicamente qui, a Colorado City.

152

La pesante porta d'acciaio sembra essere chiusa da un dispositivo elettronico: forse è rimasto bloccato dopo l'interruzione del circuito elettrico, ma appena sfiori la tastiera digitale vedi illuminarsi un display a cristalli liquidi.

Dopo alcuni secondi compaiono undici numeri disposti in tre righe: quattro nella riga superiore, quattro nella seconda e tre nella terza.

2	12	5	9
4	20	7	17
12	12	4	-

Studi attentamente la disposizione dei numeri: molto probabilmente si tratta di un codice, e se scopri il numero mancante esatto riuscirai a sbloccare la serratura!

Quando pensi di avere scoperto il numero mancante, vai al paragrafo che porta quel numero.

Se invece non sei riuscito a scoprirlo, vai al **171**.

153

La raffica colpisce il tuo avversario nell'addome: continua a correre per alcuni metri ma poi si accascia sul terreno. Il suo compagno, vedendosi solo, inizia a sparare come un disperato: quando finalmente la sparatoria cessa alzi la testa e guardi attraverso i cespugli. Forse sta ricaricando l'arma, pensi. Invece lo vedi togliere il caricatore vuoto e darsi alla fuga. Ha finito le munizioni e ha pensato che è meglio filare finché ancora è possibile.

Quando sei matematicamente sicuro che la situazione è tranquilla, ti avvicini a Kate per aiutarla a rialzarsi. Il rumore lontano di una moto ti assicura che sei

riuscito a sventare l'imboscata. Ora puoi avvicinarti tranquillamente al cadavere per vedere se riesci a trovare qualcosa di utile.

Vai al **175**.



154

L'istinto ti dice che qualcosa non va. La voce non sembra affatto impaurita, ed inoltre non sembra nemmeno quella di Maria! La sua famiglia è di origine messicana, e anche se è cresciuta in mezzo alla gente anglofona del GD1 ha conservato un fortissimo accento spagnolo.

Ti avvicini con molta cautela al negozio e sbirci in una fessura della porta. All'interno intravedi due uomini barbuti, armati di mazze, che aspettano di saltarti addosso appena varchi la soglia. Maria non c'è: è inutile cercare qui, e perciò ti allontani in fretta per continuare le tue ricerche altrove.

Alcuni minuti più tardi il tuo ricetrasmettitore gracida qualcosa: è Kate! Ti comunica che ha ritrovato Maria e che sta ritornando verso la scuola. Confermi il ricevimento del messaggio e risintonizzi il tuo apparecchio sulla frequenza del segnale dello zio Jonas per poter fare ritorno alla base.

Vai al **280**.

155

Fermi la tua spider su una collina che sovrasta le rovine di Denton. Il posto ti è familiare: ti sei fermato qui parecchie volte negli ultimi mesi, durante i tuoi giri esplorativi, per controllare che la città non fosse diventata una base per le bande che stavano saccheggiando McKinney. La città sembra completamente deserta ma decidi di dare un'occhiata per sventare eventuali imboscate.

Hai percorso quasi tutta la città senza vedere niente di strano, e ti stai allontanando per ritornare verso il convoglio, quando senti il rombo minaccioso di alcuni veicoli che vengono messi in moto. Tre motociclisti sbucano da un edificio nel centro della cittadina e si lanciano al tuo inseguimento urlando come indiani inferociti. Sul sellino posteriore vedi altri tre energumeni provvisti di un vasto assortimento di armi. La prima moto si avvicina lentamente alla tua auto ed il bandito seduto sul sellino posteriore si sta preparando a saltare sulla tua macchina.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 0-9, vai al **76**.
Se invece è 10 o più, vai al **244**.

156

Una cinquantina di miglia di autostrada dissestata vi separano dalla città di Albany. È quasi mezzogiorno e la temperatura ha già raggiunto i 45°C: il caldo torrido e l'asperità del terreno stanno mettendo a dura prova i passeggeri stipati nella corriera. Il convoglio si avvicina lentamente alla periferia di Moran, e Cutter con un cenno ti invita a fermarti. "Nella corriera abbiamo sei persone colpite da un'insolazione ed altre quattro stanno molto male" mormora con un filo di voce, asciugandosi il viso madido di sudore. "Dobbiamo tirarli fuori da questo forno semovente e farli riposare un po' all'ombra!"

Proponi di fermare il convoglio a Moran mentre tu prosegui verso Albany per verificare se la città è abbastanza sicura. Quando sarai di ritorno il periodo più caldo della giornata sarà ormai già passato, ed il convoglio potrà proseguire senza grossi problemi. Ma prima di partire per Albany devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza. Il caldo è veramente insopportabile: se nello zaino non hai una confezione di **sale** perdi 4 punti di Resistenza per la eccessiva sudorazione.

Vai al **343**.

157

Il veleno inizia a circolarti nelle vene ed il dolore è insopportabile. Cerchi di colpire il serpente, ma la bestia scappa fulminea: si allontana velocemente dileguandosi tra le rocce. Devi assolutamente fermare la circolazione del sangue con una cintura!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo alle unità di pronto soccorso che hai a disposizione.

Se il totale è 12 o meno, vai al **106**.
Se invece è 13 o più, vai al **45**.



158

"Portati dietro questo" borbotta Pop Ewell mentre con una mano estrae dallo zaino una ricetrasmittente portatile. "È sintonizzata sui 153 megahertz, e rimarrò in ascolto fino al tuo ritorno".

Prendi la **radio C.B.** (annotala nel tuo Registro d'Azione come oggetto da inserire nello zaino; se però lo zaino è già pieno devi liberarti di qualche altro oggetto per fargli spazio) e controlli che le pile solari siano cariche prima di salire in macchina.

"Buona fortuna, Mark" ti augura lo zio Jonas quando avvii il motore e controlli per l'ultima volta tutto l'equipaggiamento. "Non rischiare più del necessario, hai capito?"

Lo saluti con un cenno della mano e premi l'acceleratore a tavoletta, diretto a tutta velocità verso Mineral Wells.

Vai al **325**.

159

Alzi il fucile e gridi ai tuoi compagni di allontanarsi dal finestrino. Le loro grida di terrore quasi ti assordano, ma fai un ultimo sforzo: trattieni il fiato, miri e premi il grilletto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 7 o meno, vai al **340**.
Se invece è 8 o più, vai al **302**.



160

Impiegate due ore per percorrere solo due miglia. Finalmente raggiunta la riva opposta del lago viaggiate ancora per mezz'ora ed infine decidete di fermarvi per una sosta. Si intravedono i resti di una strada asfaltata diretta verso ovest, e Cutter Jacks, che prima del 'Giorno X' viveva a poche miglia dal lago Lewisville, la riconosce subito: è la superstrada 407! "Questa ci riporterà nella direzione giusta!" esclama con aria fiduciosa. "Se la percorriamo tutta arriviamo sull'autostrada 35 in meno di un'ora".

Una ventina di minuti più tardi all'orizzonte riesci a distinguere l'autostrada 35: le sue strutture di cemento armato sono diventate completamente bianche sotto il sole implacabile. La strada che stai percorrendo ci passa sotto, e in lontananza vedi una rampa di accesso sulla destra. Poco più avanti c'è una deviazione che porta verso le rovine di un edificio che un tempo era molto prestigioso: la North Texas State University.

Se vuoi perlustrare la zona universitaria, vai all'**82**.
Se invece decidi di raggiungere subito l'autostrada 35, vai al **22**.



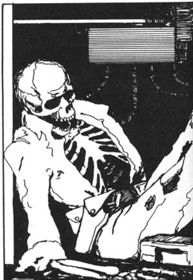
161

Dopo avere consultato la cartina della zona centrale del Texas, lasci Colorado City percorrendo la dissestata superstrada statale 208 in direzione nord, verso il lago Thomas. Speri che la diga segnata sulla cartina esista ancora: il convoglio potrebbe attraversare il lago grazie alla strada di servizio che esiste sopra la diga!

Arrivi al lago Thomas un'ora dopo e scopri che la diga è ancora intatta. Spegni il motore e ti incammini emozionato verso la strada per vedere se... ma scopri che è larga come un sentiero di montagna. Difficilmente una corriera ed un'autocisterna riuscirebbero a passarci sopra! Ritorni sconsolato verso la tua spider.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Orientamento ed Intelligenza.

Se il totale è 10 o meno, vai al **274**.
Se invece è 11 o più, vai al **53**.



(fig. 9) Davanti agli occhi ti si presenta lo scheletro di un sergente dell'aviazione.

162 *(fig. 9)*

Parcheggi accanto alla torre di controllo e rimani ad aspettare a motore spento. Solo quando sei matematicamente sicuro che la zona è disabitata scendi dalla macchina per perlustrare l'edificio fatiscente. Una scala a chiocciola ti porta alla sala di controllo: i macchinari sofisticati e costosissimi sono stati irrimediabilmente distrutti dal calore. Ti guardi intorno e dopo alcuni minuti decidi di varcare la porta di servizio che hai di fronte. La apri, ma la scena che vedi è particolarmente raccapricciante: il passaggio è ostruito dallo scheletro di un sergente dell'aeronautica, accasciato sul pavimento. Ti riprendi dallo choc e stai per richiudere la porta, quando noti una fondina ed una cartucciera alla cintura del cadavere. Anche se provi un forte ribrezzo, l'istinto del predatore prende il sopravvento.

La fondina contiene una pistola e la cartucciera 12 colpi da 9 mm. Se decidi di tenere questi oggetti modifica i fogli "Armi" e "Munizioni" del tuo Registro d'Azione.

Ora devi assolutamente allontanarti dalla torre di controllo: vai al **123**.

163

Ti allontani dal corpo di Meltdown e ti rivolgi alla folla esultante. Manhattan ti si avvicina a lunghi passi, con il volto raggiante di gioia: lo hai sbarazzato da un temibile rivale. "Bel lavoro, ragazzo. Sapevo che eri degno dei Kickers fin dal primo momento in cui ti ho visto" afferma, ma il tono della sua voce è chiaramente poco convincente. Si avvicina ad un suo aiutante e gli

mormora qualcosa che non riesci a sentire. "Vai con Tweet" continua, facendo un cenno al suo sudicio amico. "Ti darà qualcosa da mettere sotto i denti e un po' di equipaggiamento. Vieni da me tra un'ora... ho un lavoro speciale da farti fare!"

Tweet ti porta in un motel che si trova nel centro della cittadina e ti dà cibo sufficiente per una razione, due razioni d'acqua ed i seguenti oggetti:

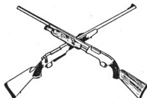
Mitra con venti colpi da 9 mm
Pistola con sei colpi da 9 mm
Carabina con sei colpi da 7,62 mm
(*Puoi scegliere solo un'arma.*)
Binocolo
Lima
Razzo di segnalazione
Bussola
Contatore geiger

(*Puoi scegliere qualsiasi oggetto da questa lista.*)

Dopo avere mangiato a sazietà ed aver preso tutto l'equipaggiamento chiedi di poter andare in bagno. Tweet ti indica una porta in fondo al corridoio e con tono burbero ti dice di sbrigarti: Manhattan non ama aspettare! Ti chiudi la porta alle spalle e rimani finalmente solo: ti guardi intorno e trovi quello che speravi ardentemente di trovare ... una finestra che dà su un enorme parcheggio! Non puoi indugiare un secondo di più, e con un balzo felino salti sul selciato sottostante.

Non passano nemmeno un paio di minuti che Tweet si accorge della tua assenza e dà l'allarme. Nel giro di mezz'ora l'intera cittadina pullula di uomini inferociti che ti stanno cercando, ma tu riesci a nasconderti in una vecchia falegnameria dove aspetti pazientemente l'occasione per filare via da Albany senza farti vedere! Te ne stai accovacciato dietro ad una pila di tronchi: il cibo era troppo salato e hai una sete bestiale. Bevi una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Mentre aspetti vai al **61**.



164

Il crepitio assordante della tua arma da fuoco rimbomba nella vallata formata dal letto del lago prosciugato: ormai il bersaglio è completamente avvolto in una nuvola di polvere. Ma quando la nuvola si dirada scopri che hai sparato invano: il profilo nero del tuo avversario si sta dirigendo verso una moto lì vicino. Con un salto monta in sella e se ne va a tutta velocità.

Ormai non puoi fare più nulla per fermarlo: con un cenno comunichi agli altri di riaccendere i motori per proseguire la difficile traversata.

Vai al **271**.

165

Hai lo stomaco contratto dalla paura, ma riesci a controllare le tue reazioni ed afferri la granata con

mano sicura. La getti fuori dal finestrino e acceleri bruscamente: dopo alcuni secondi senti una violenta esplosione e nello specchietto retrovisore vedi il motociclista alla tua sinistra sparire in una vampata di fuoco. La granata gli è scoppiata proprio sotto il serbatoio della moto!

Cutter sta suonando il clacson all'impazzata per avvertirti che l'altro bandito si sta avvicinando alla tua destra: dopo alcuni secondi infatti si avvicina al finestrino, sfila un mitra da sotto il sellino, lo carica e attacca a sparare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-1, vai al **17**.
Se è 2-5, vai al **317**.
Se invece è 6-9, vai al **217**.



166

Con uno scossone ti liberi del corpo esanime del tuo avversario, e con un balzo felino salti sul predellino della corriera. All'interno regna il caos più assoluto: dietro il sedile del conducente Kate e zio Jonas stanno disperatamente lottando con un bandito tarchiato nel tentativo di togliergli un minaccioso machete dalle mani. Lungo il corridoio centrale sta infuriando una feroce lotta: Hammer Harlan e Juan Rodriguez stanno combattendo disperatamente contro due banditi vestiti di cuoio. Le grida terrorizzate delle donne e dei bambini si mescolano con le imprecazioni dei malviventi, rendendo impossibile capirsi a voce. Devi agire subito e con decisione: senza perdere altro tempo fai fuori i tre banditi a colpi di pugnale.

Improvvisamente il clacson di Cutter richiama la tua attenzione all'altro lato del campo. "Sbrigati, Mark!" urla lo zio. "Monta sulla spider e segui Cutter. Dobbiamo andarcene da qui, e subito!"

Scendi immediatamente dall'autobus e corri verso la tua macchina con quanto fiato hai in gola. Ma uno dei motociclisti, vestito di cuoio rosso, ferma la sua moto e imbraccia un mitra dall'aspetto micidiale: È il capobanda, e ha deciso che sarai tu il suo prossimo trofeo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 0-5, vai al **301**.
Se è 6-10, vai al **78**.
Se invece è 11 o più, vai al **213**.

167

La fatica del viaggio e il caldo opprimente del pomeriggio ti impediscono di vedere i chiodi a tre punte sparsi sull'asfalto. Siete quasi arrivati alla periferia della cittadina quando senti un violento scoppio, e subito dopo non riesci più a controllare la guida. Accosti al bordo della strada e fai un segnale d'emergenza per avvertire il convoglio del pericolo imminente: devono fermarsi subito!

La gomma anteriore destra è andata: esci dall'auto con aria sconsolata per controllare l'entità del danno, ma mentre ti chini per togliere il chiodo senti uno sparo echeggiare in lontananza.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza e Agilità.

Se il totale è 8 o meno, vai al **19**.
Se è 9-14, vai al **65**.
Se invece è 15 o più, vai al **213**.

168

Alzi l'arma e premi il grilletto affidando la mira al caso. Contemporaneamente il bagliore della doppia canna dell'arma del tuo nemico illumina l'interno in penombra: tremi all'idea di venire colpito da questi proiettili mortali. Ma sei fortunato! La nuvola di piombo ti sfiora il fianco destro. Ti guardi intorno sbigottito: sei ancora vivo! Il tuo avversario però non è stato altrettanto fortunato: la tua scarica gli ha falciato il torace, uccidendolo all'istante.

Vai al **220**.

169

Ti copri il viso con degli stracci prima di uscire nella tempesta. Oltrepassi i giardini e imbocchi il viale principale, ma la visibilità è pressoché nulla: devi affidarti quasi completamente al tuo senso dell'orientamento se vuoi ritrovare la bambina perduta. Gridi più volte il suo nome sperando di ottenere risposta, ma tutti i tuoi tentativi sono resi vani dall'ululato impetuoso del vento.

Mentre attraversi la strada ti sembra improvvisamente di sentire un lamento; forse l'hai trovata. Chiami di nuovo il nome della piccola..."Aiuto, sono qui!"

Se possiedi un paio di **occhiali a visiera**, vai al **223**.
Altrimenti vai al **252**.

170

"Non riusciremo a fare il giro di questo maledetto posto!" esclama Cutter, esaminando con una veloce occhiata il paesaggio circostante. "Il terreno è troppo roccioso e la corriera e l'autocisterna non riuscirebbero a fare più di un centinaio di metri. Nossignori, l'unica nostra speranza è attraversare quella città come saette prima che si organizzino... gli passeremo sotto il naso a tutta velocità senza neanche dargli il tempo di capire cosa sta succedendo!"

Il piano viene comunicato a zio Jonas: anche lui è del parere che solo in questo modo il gruppo riuscirà a raggiungere Big Spring prima di sera. Kate si offre volontaria per viaggiare con te. Zio Jonas ti seguirà con l'autocisterna e Cutter verrà per ultimo con la corriera: i sedili posteriori saranno occupati da uomini armati in modo tale da tenere a bada gli eventuali scalmanati che avessero voglia di seguirvi.

In pochi minuti il piano viene discusso e deciso, ed esposto al resto del gruppo. I mezzi vengono messi in fila, pronti a sfondare qualsiasi ostacolo si presenti a Coahoma.

Vai al **210**.

171

Digiti alcuni numeri a casaccio, nella speranza di indovinare il numero che disattiva la chiusura automatica. Sfortunatamente dopo sei tentativi la serratura si blocca, rendendo inutile ogni tuo sforzo.

Hai sprecato troppo tempo in questi sotterranei, e decidi di ritornare subito al convoglio.

Vai al **29**.



172

Hai mirato troppo in alto, sopra la testa del guidatore, ma il rumore della tua arma ha attirato l'attenzione del passeggero del sidecar che immediatamente individua il tuo nascondiglio e risponde al fuoco mitragliando il rottame che ti fa da riparo. La raffica ha un effetto devastante, e i proiettili entrano nella carrozzeria arrugginita come un coltello nel burro.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al **47**.
Altrimenti vai al **138**.

173

Ti arrampichi su per la scala arrugginita, verso il tetto: per tre volte rischi di cadere, poiché i gradini sono talmente corrosi che si sbriciolano sotto il tuo peso. Ma hai una tale prontezza di riflessi che riesci sempre a recuperare l'equilibrio e a continuare il cammino verso la salvezza. Nel frattempo dietro di te la sparatoria non accenna a diminuire, e decine di pallottole si schiantano sul muro e sulla struttura metallica.

Urla selvagge e imprecazioni bestiali ti inseguono dai piani sottostanti, ma finalmente, dopo istanti che ti sembrano un'eternità, arrivi sul tetto del magazzino. Provi un senso di vertigine e di nausea, dovuto al caldo asfissiante mescolato alla paura e al terribile sforzo fisico: e ad un tratto vieni colto da un forte capogiro.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio di Resistenza è 19 o più, aumenta di due punti il numero scelto.

Se il totale è 0-4, vai al **225**.
Se invece è 5 o più, vai al **202**.

174

Senti l'urlo selvaggio del tuo avversario: lo intravedi nello specchietto retrovisore mentre cade pesantemente sull'asfalto. Gli altri ben presto si stancano di inseguirti: girano le loro moto e si allontanano imprecando e sparando a casaccio. Ne approfitti per allontanarti il più presto possibile da Denton.

Vai al **198**.

175

Rovisti nelle tasche del morto e vuoti lo zaino di cuoio che portava in spalla. Tra i molti oggetti che trovi, ce ne sono molti che potrebbero rivelarsi utilissimi:

Pistola (senza munizioni)
Mitra (senza munizioni)
Pugnale (2)
Cibo per due Pasti
Borraccia
Tre razioni di acqua
Analgesici, antibiotici e medicazioni per cinque unità di pronto soccorso
Accendino
Granata
Bussola
Lingotto d'oro

Stai esaminando attentamente tutte queste cose per decidere cosa tenere (ricorda eventualmente di modificare il Registro d'Azione), quando improvvisamente senti la voce di Kate che ti chiama. "Vieni a vedere, Mark!"

La tua amica sta indicando il serbatoio della moto: sopra c'è dipinto lo stesso leone che c'era sulle moto dei due esploratori con cui ti sei battuto sull'autostrada. Ma ancora più interessante è ciò che Kate ha trovato sotto la sella della moto.

Vai al **297**.

176

Scatti in piedi e corri verso la porta, ma ti si para davanti il giovane magro e pallido che poco fa aveva tentato di prenderti con il lazo. Ha un revolver alla cintura, e sta per impugnarlo. Devi assolutamente anticiparlo, o per te è finita: imbracci il fucile e spari. Anche se il secondo colpo fa cilecca il primo va a segno, e il tuo avversario viene scaraventato a terra.

Scavalchi il cadavere ed esci, mettendoti a correre nel vicolo da cui arrivi ad una strada secondaria. Dietro di te senti delle urla inferocite: hanno trovato il cadavere, e adesso faranno di tutto per trovarti! Se non trovi alla svelta un riparo sicuro questa volta ci rimetti la pelle. Ti guardi intorno, disperato, e proprio sull'angolo vedi un vecchio albergo che sembra fare al caso tuo. Riesci a sgattaiolare dentro l'edificio proprio mentre la folla inferocita sta sbucando sulla strada.

Vai all'**86**.

177

"Adesso!" esclama Cutter. Scatti subito in piedi, e la tua improvvisa apparizione suscita l'immediata reazione degli avversari: l'aria è squarciata da una violenta raffica, e devi ammettere che la paura ti sta attanagliando le gambe. Kate e gli altri cominciano a sparare, obbligando i banditi a rintanarsi nei loro nascondigli.

Intanto, dall'altra parte, Cutter sta attraversando di corsa la zona rocciosa, quando all'improvviso un bandito esce allo scoperto e gli scarica addosso la pistola mancandolo per pochi centimetri. Cutter risponde immediatamente, colpendolo in pieno petto: la forza dell'impatto scaraventa il bandito all'indietro.

Adesso si fanno avanti anche gli altri motociclisti, furibondi per la morte del loro amico. Uno cade sotto il fuoco di copertura, un altro viene abbattuto da Cutter, mentre un terzo riesce ad evitare il fuoco incrociato dei tuoi compagni e si lancia correndo verso di te. Poi con un grido selvaggio si ferma e ti punta addosso la pistola. Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Mira e Agilità.

Se il totale è 0-9, vai al **49**.
Se invece è 10 o più, vai al **348**.



178

Ti risvegli dieci ore più tardi, in un'aula illuminata dai raggi del sole. Durante la notte la tempesta si è calmata ed è ritornato il sereno: questo vuol dire che la temperatura riprenderà a salire!

"Per la miseria, già 35°" mormora Cutter, osservando un vecchio termometro appeso alla parete. "Oggi potremmo mangiare uova fritte sul cofano della corriera... se solo avessimo le uova!"

Fervono i preparativi per la partenza. Tu togli la sabbia che si è depositata sulla spider, e controlli anche la pulizia del vano motore e, in genere, delle parti meccaniche. Contemporaneamente Cutter sta revisionando la corriera e lo zio Jonas l'autocisterna. Gli altri, guidati dalla giovane Kate, stanno perlustrando la scuola alla ricerca di qualsiasi oggetto che possa risultare utile.

A mezzogiorno il convoglio è pronto: riprendete l'autostrada 20 e lentamente vi allontanate dalle rovine di Abilene, diretti verso ovest.

È quasi un'ora che stai guidando, quando all'orizzonte vedi la sagoma di un ponte. Mentre ti avvicini noti un bagliore intermittente che proviene proprio dal centro della strada, ma non riesci a capire di cosa si tratta. Solo quando sei a un centinaio di metri di distanza capisci che è il mirino telescopico di un fucile puntato esattamente contro di te!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Guida e Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al **326**.
Se è 8-13, vai al **104**.
Se invece è 14 o più, vai al **21**.

179

Alla prima occasione accosti la spider e aspetti che il resto del convoglio ti raggiunga. Devi bere una razione d'àcqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Alcuni minuti più tardi la corriera e l'autocisterna escono rumorosamente da Coahoma: a quanto pare è tutto a posto, a parte alcuni proiettili conficcati nelle lamiere! Rimetti in moto l'auto e precedi allegramente il gruppo a Big Spring, sicuro di arrivare prima di sera. Ma un'occhiata nello specchietto retrovisore ti fa cambiare subito idea: ci mancava solo questa!

Vai all'**89**.

180

Premi il grilletto ed il rinculo ti frattura quasi la spalla. Il tuo avversario non ha nemmeno il tempo di aprire bocca perché il proiettile lo colpisce in pieno torace, uccidendolo all'istante.

Cancella un colpo da 7,62 mm dal foglio delle Armi.

Vai al **251**.

181

Apri velocemente lo zaino e tiri fuori la corda. La srotoli e cominci a scendere il pendio con molta cautela, finché non raggiungi una posizione abbastanza sicura da cui puoi lanciare la corda verso la tua amica. Per due volte Kate manca la presa, ma al terzo tentativo riesce ad afferrarla. Con uno sforzo notevole la trascini verso riva, tutta tremante e coperta di fango.

Vai al **335**.

182

I fari della tua auto squarciano la notte che incombe sull'autostrada 20, mentre sorpassi la colonna e riprendi la solita posizione in testa al convoglio. È ancora viva dentro di te l'impressione causata dall'attacco dei banditi, e ogni tanto guardi nello specchietto retrovisore per assicurarti che nessuno vi stia seguendo.

La strada comincia a salire man mano che vi avvicinate alla regione montuosa di Erath, e ad un tratto vedi un cartello che annuncia il prossimo centro abitato: Thurber, una cittadina con circa cinquemila abitanti. Ti chiedi quanti di loro sono sopravvissuti al disastro, ma la tua attenzione viene attirata da un segnale luminoso nello specchietto retrovisore: proviene dalla corriera, forse vogliono segnalarti che qualcosa non va.

Accosti e fermi la macchina, poi torni verso la corriera. Cutter sta parlando animatamente rivolto a tuo zio, il quale è seduto al posto di guida e sta fissando il volante con aria sconsolata: prova a girarlo di qua e di là, ma le ruote rimangono ferme! "Siamo rovinati" sibila Cutter tra i denti. "Si è rotto il piantone dello sterzo; dev'essersi incrinato quando siamo partiti a tutta birra da Santo".

"Puoi aggiustarlo?" chiede lo zio Jonas con aria preoccupata.

"Non senza una saldatrice o un pezzo di ricambio" ribatte Cutter. "E comunque penso sia meglio che ci fermiamo qui per la notte. Tanto non andremmo lontani con la corriera in questo stato!"

Il gruppo accoglie la notizia in silenzio, mentre Cutter comincia a darsi da fare intorno allo sterzo. Tu decidi di tornare in macchina per dormire qualche ora; ti sdrai comodamente sul sedile posteriore e guardi le montagne circostanti lasciando correre i tuoi pensieri, quando ad un tratto vedi un piccolo bagliore su un'altura vicino. Non ti senti affatto tranquillo: prendi la tua arma e ti incammini per dare un'occhiata più da vicino.

Vai al **235**.

183

Ti nascondi dietro la macchina mentre l'uomo continua ad avvicinarsi minaccioso. Non vedendoti più, il bandito si guarda intorno nervosamente, e perdendo la

calma si mette a sparare all'impazzata. Ad un certo punto rimane senza munizioni: ma senza perdersi d'animo prende la rincorsa e salta sul cofano della tua auto, impugnando la pistola per la canna come un randello.

Six-pac

Combattività 17 Resistenza 27

Hai davanti un avversario veramente accanito, e deciso a farti fuori. È riuscito a prenderti di sorpresa, e purtroppo non riesci a prendere un'arma prima del secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **119**.

184

Dopo aver attraversato quasi tutti i magazzini entri nell'ultima stanza, dove trovi due oggetti che attirano la tua attenzione: un'enorme cassa di legno, che evidentemente è sfuggita all'attenzione delle bande che hanno saccheggiato il luogo, e una porta blindata sulla parete di fronte.

Se vuoi dare un'occhiata alla cassa di legno, vai al **336**.
Se vuoi esaminare la porta blindata, vai al **255**.
Se invece decidi di non perdere tempo e di ritornare al convoglio, vai al **315**.

185

Durante la tua assenza da Colorado City il gruppo ha lavorato moltissimo: con del materiale trovato tra le rovine delle fabbriche vicine ha costruito una piattaforma che rende agibile il ponte. Cutter sta controllando i lavori: l'autocisterna è molto pesante e bisogna essere sicuri che la piattaforma sostenga il peso senza problemi.

Comunichi che non hai trovato nessun altro passaggio, ma la notizia è accolta con una certa indifferenza, anzi, quasi con soddisfazione. Sei un po' stupito da questa reazione, ma Kate ti spiega cos'è successo durante la tua assenza. "Ti ricordi l'esplosivo che abbiamo trovato sulla moto del bandito, vicino al lago? Bene, adesso si trova sotto il ponte!" esclama indicando la piattaforma appena costruita. "Appena avremo attraversato il ponte attiverò il timer, e due minuti dopo, quando noi saremo ormai lontani... booom! Forse questo non riuscirà a fermare i Lions, ma almeno servirà a darci il tempo di arrivare a Big Spring".

Stai andando a dare un'occhiata alla piattaforma, quando Pop Ewell vi chiama tutti sulla corriera: si è messo in contatto radio con Big Spring. "Prendi qua, Mark! Tu hai le orecchie più buone delle mie. Vedi un po' se riesci a capire quello che stanno dicendo".

Infili la cuffia e resti in ascolto: riesci a sentire a malapena una voce incomprensibile tra le scariche elettriche, e cerchi di concentrarti per capire almeno qualcosa. "C'è un tipo che dice che ci verrà a trovare, mi pare" commenti con voce incerta: ma non sei per niente sicuro di aver capito bene! Ma ad un tratto i disturbi scompaiono e senti distintamente una voce maschile: "Sarò da voi molto presto. Guardate verso il cielo!"

Vai al **68**.



(fig. 10) I due Mavericks cercano di immobilizzare Kate.

186

Hai il braccio destro quasi paralizzato dal dolore, ma stringi i denti e continui a cercare finché non trovi la sega flessibile. La tiri fuori con molta cautela e piano piano cominci a tagliare le corde che ti imprigionano le braccia. Per la strada passano solo donne e bambini, che gridano e corrono su e giù, ma nessuno ti controlla e hai modo di agire senza farti vedere.

Nel frattempo esamini le possibilità di fuga che hai: potresti andare verso est lungo la strada principale, cercando di raggiungere la tua spider che è in quella direzione, oppure andare verso ovest infilandoti nel dedalo di strette viuzze che occupa quella parte della città.

Se vuoi fuggire verso la macchina, vai al **110**.
Se invece vuoi fuggire verso ovest, vai al **321**.

187

Con un urlo disperato il motociclista viene scaraventato fuori dal finestrino, colpito in pieno petto dalla tua arma micidiale. Il corpo finisce sotto le ruote anteriori della moto del suo compagno, facendola sbandare e catapultare su se stessa. Le cose non si mettono bene per i tuoi inseguitori: ben presto perdono interesse nell'inseguimento e ti lasciano andare. Con un sospiro di sollievo ti allontani velocemente da Denton.

Vai al **198**.

188 *(fig. 10)*

"Ehi! Ci siamo!" urla emozionatissimo Cutter, indicando il complesso fortificato che si profila all'orizzonte. "Big Spring! Ce l'abbiamo fatta!"

Tutte le difficoltà sopportate durante il viaggio vengono dimenticate; gli sguardi di tutti i membri del gruppo sono fissi sulla nuova destinazione, e il cupo silenzio che regnava fino ad ora viene improvvisamente rotto da uno scoppio di risate e urla di gioia: tutti sperano di nuovo in una vita tranquilla.

Un razzo di segnalazione verde illumina il cielo ed i tetti della cittadina: quelli di Big Spring vi hanno visto arrivare! Pop Ewell si mette in contatto radio e, dopo una frenetica conversazione, vi comunica il loro benvenuto. "Dicono che la via d'accesso all'autostrada è aperta. Basta arrivarci!"

A quanto pare i Maverick hanno rinunciato all'inseguimento, quando hanno visto quel bagliore verde nel cielo senza luna... la strada è completamente deserta! Ti avvicini a Cutter per vedere se in lontananza intravedi la tua macchina guidata da Kate, ma riesci a distinguere solamente l'autocisterna, un centinaio di metri più avanti.

Dopo alcuni minuti vedi la spider parcheggiata sul ciglio dell'autostrada. Non vedi l'ora di avvicinarti e salutare Kate, ma la scena davanti ai tuoi occhi ti paralizza ogni movimento. La tua amica è impegnata in una lotta disperata. "Fermati, Cutter!" urli con quanto fiato hai in gola. "Kate è in pericolo!"

Cutter rallenta e scendi dalla corriera per correre in aiuto della tua amica. "Aiuto, Mark!" urla disperata, mentre i banditi cercano di immobilizzarla in uno dei sidecar, ma un violento colpo alla nuca mette fine alla sua coraggiosa resistenza. Mentre ti avvicini per vedere cosa puoi fare per aiutarla, un bandito si gira e ti scarica addosso la sua arma.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza e Agilità.

Se il totale è 8 o meno, vai al **221**.
Se invece è 9 o più, vai al **290**.

189

"La cittadina di Strawn è in mano a un gruppo di sbandati" prosegue l'eremita guardando verso l'autostrada in direzione della città. "Sono una quarantina. Sono stati cacciati da San Angelo sei mesi fa, dopo che avevano tentato per l'ennesima volta di far fuori il clan di quella città che è comandato da Mekong Mike. Lui li ha conciati per le feste, e i pochi che sono riusciti a fuggire si sono sistemati qui. Si fanno chiamare 'Skinhead' perché hanno la testa completamente pelata, e il loro capo è un elegantone che si fa chiamare Alcatraz. Comunque hanno trasformato Strawn in una vera fortezza, perché hanno paura che un bel giorno Mekong Mike gli faccia una visitina a sorpresa".

Un posto così è pieno di pericoli, ma non avete alternative se volete continuare il vostro viaggio. Cutter si offre volontario e ti propone di andare in missione voi due: lui infatti è l'unico in grado di riconoscere il pezzo di ricambio di cui c'è bisogno per riparare la corriera, mentre tu sei in grado di portare a termine un'impresa così rischiosa. Non sei del tutto tranquillo, ma accetti al proposta e ti prepari a partire.

Vai al **222**.

190

Con la tua mira infallibile riesci ad eliminare ancora una di quelle belve; il rumore degli spari e la morte dei loro compagni hanno bloccato il resto del branco. Si fermano improvvisamente, annusando l'aria e ululando sinistramente, ma poi si disperdono e scappano di corsa.

Vai al **90**.

191

Alzi l'arma e premi il grilletto: sfortunatamente devi affidarti al tuo istinto per mirare contro lo sconosciuto.

Contemporaneamente anche l'avversario spara e lo scoppio illumina l'interno del locale. Decine di schegge di proiettile ti hanno ferito il braccio e la spalla destra: perdi 8 punti di Resistenza.

Urlando di dolore indietreggi barcollando e ti appoggi al muro per evitare di cadere. Ma il tuo avversario non è altrettanto fortunato. Anche al buio la tua mira è infallibile ed i tuoi proiettili l'hanno colpito uccidendolo all'istante.

Ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Vai al **220**.

192

Il tuo avversario cade a terra, morto, ma improvvisamente un dolore insopportabile ti esplode nella testa: qualcuno ti ha colpito alla nuca con il calcio di un fucile, e di colpo le tenebre ti avvolgono la mente.

Vai al **48**.

193

Segui con gli occhi il bandito mentre afferri la tua arma. Adesso si trova a non più di un centinaio di metri dalla spider e sta avanzando rapidamente: devi assolutamente fermarlo!

Se l'arma che stai per usare è una pistola, vai all'**8**.
Se è un mitra, vai al **140**.
Se è un fucile pesante, vai al **310**.
Se invece è una carabina, vai al **264**.

194

Digiti parecchi numeri a caso, nella speranza di indovinare il numero che disattiva il congegno automatico. Purtroppo dopo sei tentativi la porta si blocca definitivamente, rendendo inutile ogni tuo sforzo.

Se vuoi esaminare la cassa di legno, vai al **43**.
Se invece vuoi andartene da qui e ritornare al convoglio, vai al **315**.

195

"Uno di loro si sta avvicinando alla spider" esclami, mentre non perdi di vista il bandito che sta procedendo velocemente. "Devo fermarlo prima che sia troppo tardi!"

Kate non è d'accordo, ma tu non hai nessuna intenzione di perdere un mezzo di trasporto così utile per tutto il gruppo. Chiedi alla tua amica di coprirti le spalle, e Kate estrae una piccola Derringer che teneva nascosta nello stivale. "Si chiama Chihuahua" ti dice mentre carica i due colpi. "Sembra un giocattolino ma fa un baccano d'inferno!"

Esamini attentamente la scarpata, scegliendo il percorso migliore per risalire fino alla macchina, e quando ti senti pronto esci di corsa dal nascondiglio. Appena sei allo scoperto diventi un facile bersaglio, ma Kate spara subito un colpo per distrarre l'attenzione del cecchino appostato sull'altra riva. Stai correndo a tutta forza, devi assolutamente raggiungere il secondo bandito prima che riesca ad arrivare alla spider; ma il malvivente, quando ti vede correre verso di lui, estrae una pistola e comincia a sparare.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza e Abilità.

Se il totale è 9 o meno, vai al **258**.
Se invece è 10 o più, vai all'**83**.

196

Il successo della vostra coraggiosa impresa notturna viene festeggiata dai membri del gruppo. L'eremita è particolarmente contento che siate riusciti a trovare il pezzo di ricambio, e non perde occasione per ricordare a tutti che senza il suo aiuto determinante non sarebbe stato possibile portare a termine questa difficile missione.

Dopo alcune ore di meritato riposo aiuti Cutter e lo zio Jonas a montare il piantone nuovo. Adesso siete pronti per riprendere il viaggio verso ovest: riempi il serbatoio della tua spider e controlli che tutto sia in ordine.

Il convoglio abbandona l'autostrada 20, e percorre un tratto fuori strada per aggirare l'abitato di Strawn; solo nel tardo pomeriggio tornate sull'autostrada in prossimità del lago Leon e della cittadina di Eastland. Ma mentre avanzate, in lontananza intravedi un ostacolo che sembra sbarrare il cammino: forse si tratta semplicemente di un miraggio causato dal forte calore, ma in ogni caso vuoi evitare spiacevoli sorprese e fai fermare il convoglio; andrai avanti tu per verificare la natura dell'ostacolo.

Dopo circa un miglio capisci di cosa si tratta: è una specie di fossato che attaversa la strada, ed è abbastanza profondo per impedire a degli automezzi di attraversarlo. Chissà chi l'ha costruito?

Se hai un **cannocchiale** o un **binocolo**, vai al **34**.
Altrimenti vai al **147**.



197

Ti copri istintivamente il volto e le mani, ma il liquido in fiamme ti schizza addosso bruciandoti il giubbotto di cuoio. Reagisci con prontezza e riesci a spegnere il fuoco rotolandoti a terra prima che il tuo prezioso zaino venga irreparabilmente danneggiato. Perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **219**.

198

Raggiunto il resto del gruppo, zio Jonas ti avverte che un'enorme nuvola di polvere è stata avvistata verso nord subito dopo la tua partenza per Denton. A giudi-

care dalla velocità impiegata ad attraversare il tratto di orizzonte visibile sospetta che si tratti di una nutrita banda di motociclisti. "Ci conviene evitare Denton prendendo una strada diretta a sud-ovest" borbotta indicando una rotta alternativa su una cartina vecchia e lacera distesa sul cofano della spider. "Non si sa mai! È meglio evitare i tizi come gli Yankees che hai incontrato a Sherman".

Guardi l'orizzonte con aria preoccupata annuendo. "Vai avanti tu, Mark" continua zio Jonas mentre ripiega la cartina e si appresta a comunicare la variazione di tragitto a Cutter e agli altri.

Siete tutti nervosi: questo imprevisto non ci voleva! Ma dovete andare avanti e quando tutti sono pronti accendi il motore e inizi a condurre il convoglio in direzione sud-ovest, verso una depressione isolata e squallida che un tempo ospitava il lago Lewisville.

Gli avvenimenti delle ultime ore ti hanno fatto venire sete: bevi una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **137**.

199

La voce sembra provenire da non molto lontano. Continui ad avanzare, e dopo alcuni passi nella tempesta intravedi la sagoma di un edificio: un negozio di giocattoli! Procedi con estrema difficoltà, ma quando arrivi alla porta vedi Maria seduta in mezzo alla stanza che gioca tranquillamente con un enorme orso di peluche. Beata innocenza! Sembra proprio che non si renda conto di tutte le preoccupazioni che ha causato con la sua scomparsa.

Comunichi via radio a Cutter e a Kate la buona notizia, e dici loro di tornare alla base. Poi prendi per mano Maria con il suo nuovo compagno di giochi, le copri il viso per proteggerla dalla tempesta che sta ancora infuriando, e sintonizzi il tuo apparecchio sulla frequenza dello zio Jonas, in modo da ritrovare più facilmente la via del ritorno.

Vai al **50**.



200

Scatti in piedi e cominci a correre verso la piattaforma, muovendoti a zig zag per non essere un bersaglio facile. Kate e Cutter ti incitano a gran voce, ma sei appena al centro del ponte, il punto più pericoloso.

Sempre inseguito dal crepitìo minaccioso delle raffiche di mitra prosegui la tua corsa verso la salvezza, finché raggiungi l'autocisterna e Cutter sbuca da chissà dove afferrandoti per il giubbotto e frenando la tua corsa. Indica una chiesetta diroccata lì vicino e ti chiede di seguirlo.

Vai al **39**.

201

Ora ricordi: queste lettere sono il simbolo chimico del cloruro di sodio, il sale comune! Hai scoperto per caso un'enorme scorta di una sostanza che sta diventando ogni giorno sempre più rara, e che è di vitale importanza per la sopravvivenza del gruppo. Esultante di gioia inizi a rovistare dentro la cassa.

Se decidi di prendere il maggior numero di contenitori possibile e poi ritornare al convoglio, vai al **29**.

Se invece vuoi ispezionare la porta d'acciaio prima di allontanarti dal seminterrato, vai al **152**.



202

Ti fermi alcuni istanti per riprendere fiato: hai rischiato la pelle più volte su quelle maledette scale pericolanti! Ti guardi intorno e scopri una seconda uscita di emergenza, verso la quale ti precipiti cercando di non inciampare nelle numerose buche. Il passaggio ti conduce in un magazzino di legname, dove ti sistemi dietro ad uno degli enormi mucchi di travi marce in attesa che giunga il momento giusto per fuggire da Albany. Mentre ti riposi devi bere una razione d'acqua, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **61**.

203

Avanzi lentamente, strisciando lungo una parete del fast-food, e guardi furtivamente oltre l'angolo. La porta anteriore è aperta, e riesci a vedere solamente le ombre dei due uomini. Rimani immobile in attesa del momento giusto per attaccare.

Se possiedi un'arma da fuoco, vai al **130**.

Se invece non ne possiedi una oppure non hai munizioni sufficienti, vai al **71**.

204

La strada è completamente deserta sotto il sole rovente, e un piacevole vento ti scompiglia i capelli anche se il termometro segna già quasi 35 gradi. Segui le tracce degli pneumatici di Long Jake nella polvere che ricopre la superstrada fino alla periferia di Sherman, dove trovi il furgoncino abbandonato vicino a una stazione di servizio in rovina.

Le impronte si dirigono verso il centro città: prosegui a passo d'uomo, e dopo un po' sulla porta di un negozio vedi Long Jake con un fucile in mano che ti chiama con ampi gesti del braccio. Alle sue spalle c'è una ragazza. Avrà diciotto anni, forse meno, e dalle condizioni dei suoi vestiti è chiaro che deve aver passato un brutto periodo. Ti avvicini con la spider mentre con un gesto nervoso Long Jake ti invita ad entrare. "Presto, Mark!" sibila agitato. "Vieni dentro!"

Non fai in tempo ad uscire dall'auto che una raffica di mitra squarcia il silenzio della strada. Una pioggia di proiettili rimbalza nella polvere proprio davanti a te mentre altri perforano la fiancata della spider.

Se decidi di risalire in macchina per tentare di sfuggire a questa imboscata, vai al **109**.

Se invece vuoi buttarti a terra e nasconderti, vai al **307**.

205

Vorresti rovistare nelle loro tasche, ma l'odore nauseante di quei corpi sporchi ti fa cambiare idea. Le mazze però sono a portata di mano e puoi tenerne una (Mazza = 2) se lo desideri (registrala nel foglio delle Armi).

All'interno del negozio non trovi traccia della piccola Maria, e stai già per andartene a cercare altrove quando il ricetrasmettitore inizia a emettere un forte fruscio: è Kate ed ha ritrovato Maria! Sta tornando assieme a lei verso la scuola. Confermi il ricevimento del messaggio e risintonizzi l'apparecchio sulla frequenza dello zio Jonas per poter fare ritorno alla base.

Vai al **280**.

206

Alzi l'arma e cerchi di mirare, ma a causa della scarsa luce non riesci a distinguere gli avversari dai tuoi amici. L'esitazione è fatale: con un violento colpo al polso il tuo avversario ti disarma. Un imponente bandito con la testa completamente rasata e tatuata ti trascina fuori da sotto l'autocisterna e cerca di strangolarti con le sue mani nodose.

Cuttisark

Combattività 16 Resistenza 27

Cuttisark ti ha colto di sorpresa e non riesci a impugnare un'arma da combattimento ravvicinato prima dell'inizio del secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **166**.

207

Esci dal fiume con i vestiti appesantiti dall'acqua e gli stivali pieni di fango. Ti siedi a terra per ripulirli con un pezzo di legno ma inavvertitamente appoggi una mano su un nido di scorpioni. Un malefico insetto ti ha punto!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al numero di unità di pronto soccorso a tua disposizione.

Se il totale è 11 o meno, vai al **330**.
Se invece è 12 o più, vai al **234**.

208

"Prendi questo, Mark" esclama zio Jonas porgendoti un fucile a canne mozze. "Quando sarai vicino al bersaglio non dovrai preoccuparti troppo della mira per essere sicuro di colpirlo!"

Lo prendi in mano e controlli che abbia il colpo in canna. "Io vado a sinistra" bisbiglia Cutter.

"Dimmi quando sei pronto" rispondi a bassa voce.

Vai al **177**.

209

Senti un rumore sospetto alla tua sinistra: qualcuno sta tentando di sorprenderti alle spalle! Ti giri bruscamente impugnando il coltello, e vedi un giovane scheletrico, vestito di indumenti sbrindellati che si sta muovendo furtivamente vicino ad una porta poco lontano. I suoi vestiti, e gli strani disegni che ha dipinti sul volto, ti ricordano le figure dei libri della tua infanzia, che mostravano coraggiosi pellerossa in continua lotta



(fig. 11) L'uomo alza il fucile e prende la mira contro il parabrezza.

contro i cow-boys del vecchio West. Il giovane lancia un grido di guerra e cerca di catturarti con un 'lazo', ma prima ancora che riesca a stringerlo lo tagli con il coltello. Un secondo urlo, più minaccioso ed agghiacciante del primo, echeggia nella strada, e vedi che da ogni angolo sbucano altri esseri vestiti con gli stessi costumi: avanzano minacciosamente verso di te impugnando lunghi coltelli ed asce affilatissime. Non hai un attimo da perdere e devi assolutamente metterti in salvo!

Ti metti a correre con quanto fiato hai in gola, e passando davanti ad un bar sei costretto di nuovo a fermarti: un altro gruppo sta avanzando sul marciapiede dall'altro lato della strada, e non puoi fare altro che nasconderti dentro il locale. Fortunatamente è deserto, ma le urla inferocite di quei forsennati stanno aumentando. Ti guardi disperatamente in giro per trovare un nascondiglio o una via d'uscita. Hai due possibilità: una scala che porta al primo piano oppure il massiccio bancone del bar.

Se vuoi salire al primo piano, vai al **286**.
Se invece vuoi nasconderti dietro al bancone, vai al **118**.

210 *(fig. 11)*

Aspetti di vedere i pollici alzati, il segnale di partenza convenuto, di Cutter e zio Jonas riflessi nello specchietto retrovisore. "Tienti stretta!" urli a Kate, ma ormai è impossibile parlare a causa del rumore del motore. "Adesso balliamo!"

Ti avvicini alla periferia della città a velocità sostenuta, cercando di non distanziare troppo il resto del

convoglio. Kate alza il fucile e si prepara a dare il benvenuto a quei banditi che saranno così coraggiosi, o così stupidi, da ostacolarvi il passaggio. Dalle finestre e dai tetti degli edifici lungo la strada i banditi aprono il fuoco, ma con una precisione agghiacciante Kate risponde al fuoco abbattendo uno dopo l'altro i Maverick troppo temerari. In lontananza intravedi il primo ostacolo, ma decidi di superarlo premendo l'acceleratore a tavoletta. La brusca accelerazione ti scaraventa all'indietro e gli pneumatici stridono sull'asfalto: la tua spider è diventata un proiettile mortale, che a questa velocità potrebbe travolgere qualsiasi ostacolo che si presenti in mezzo alla strada. Attraversi la città ad un'andatura spaventosa, e stai quasi per raggiungere la periferia quando vedi una figura solitaria immobile in mezzo alla carreggiata. Continui ad accelerare nella speranza di mettergli paura, ma ti accorgi invece che il coraggioso avversario sta alzando lentamente il fucile e lo sta puntando contro il parabrezza.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-2, vai al **27**.
Se è 3-8, vai al **328**.
Se invece è 9, vai al **121**.

211

Il panorama familiare di McKinney si profila all'orizzonte: non vedi l'ora di ritornare alla base per avvisare il resto del gruppo dei pericoli che vi aspettano a nord. Il tuo ritorno crea molta confusione: tutti sono sconvolti dalla notizia della morte di Long Jake, e molti sono delusi dal fatto che non sei riuscito a recuperare i fucili e le munizioni che il tuo povero amico era riuscito a trovare. Sono comunque molto contenti di vederti sano e salvo, e anche se la presenza della ragazza può aumentare le possibilità di un attacco da parte di Mad Dog Michigan accolgono la giovane Kate calorosamente.

Ed è appunto per questa ragione che si decide di partire subito per il lungo viaggio verso ovest. In poco tempo i bagagli vengono caricati ed il gruppo è pronto per partire. Dovete assolutamente far saltare il ranch: questo è l'unico modo per distruggere le poche scorte che non potrete portare con voi perché non cadano nelle mani di Mad Dog Michigan oppure in quelle delle sanguinarie bande cittadine di Dallas o Fort Worth.

Ti lasci alle spalle il ranch completamente in fiamme e ti metti alla testa del convoglio, diretto verso Denton. In quella cittadina speri di imboccare l'autostrada 35 e percorrerla in direzione sud, per poi imboccare la 20 verso Big Spring. A pochi chilometri da Denton fai fermare il convoglio, perché preferisci andare avanti da solo e controllare che la città sia disabitata e che l'autostrada sia priva di ostacoli.

Somma i punteggi di Orientamento e Intelligenza e somma al risultato un numero scelto dalla Tabella del Destino (0 = zero).

Se il totale è 6-12, vai al **155**.
Se invece è 13 o più, vai al **46**.

212

Entri furtivamente nel fast-food e ti nascondi dietro ad un mucchio di tavoli, e di sedie capovolte. Uno dei banditi appoggia l'arma sul pavimento per prendersi

un sigaro dal taschino, e quando il suo amico gli offre un fiammifero per accenderlo ti lanci all'attacco. Lo abbatti con un mortale colpo alla nuca e ti prepari ad affrontare il suo compare, ma quest'ultimo reagisce molto più velocemente di quanto pensassi: con un gesto fulmineo ti lancia il sigaro acceso in faccia, costringendoti ad alzare una mano per ripararti. Prima che tu riesca a rendertene conto ti si lancia addosso e cerca di soffocarti.

Belushi
Combattività 14 Resistenza 26

La sua reazione è stata inaspettata e ti ha colto di sorpresa: non riesci a prendere un'arma da combattimento ravvicinato fino all'inizio del secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **119**.



213

Con un tremendo sforzo salti oltre il cofano della tua macchina per metterti in salvo. I proiettili perforano la carrozzeria con un rumore assordante ma i tuoi riflessi e la tua agilità ti hanno salvato la vita.

Appena ti senti al sicuro lanci un grido straziante, per far credere al tuo avversario che sei mortalmente ferito. Convinto di averti eliminato il bandito rivolge la sua attenzione altrove. Non devi perdere questa occasione! Sali rapidamente in macchina ed avvii il motore: tra pochi secondi ti avvicinerai alla corriera ed insieme oltrepasserete la barriera di moto e uomini che vi ostruisce il passaggio. Alcuni colpi sparati a caso rimbalzano sul cofano posteriore dell'auto, ma in pochi minuti stai già uscendo dalla periferia di Santo e sei fuori dalla portata dei fucili nemici.

Vai al **182**.

214

Con un movimento veloce imbracci il fucile, e trattenendo il respiro stringi i denti per mirare con la maggiore precisione possibile contro il tiratore avversario nascosto sull'edificio di fronte.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 11 o meno, vai al **349**.
Se invece è 12 o più, vai al **229**.

215

Scavalchi il cadavere e ti guardi attorno cercando il suo revolver, ma le urla inferocite della gentaglia là fuori si stanno avvicinando minacciosamente e sei costretto ad allontanarti; ti chiudi la porta alle spalle e la blocchi con un'asse di legno. Sfortunatamente il legno è marcio e non terrà a lungo, ma lo stesso potrai guadagnare alcuni secondi preziosi per fuggire.

Un vicolo secondario ti conduce in una viuzza stretta, dove cerchi disperatamente un nascondiglio. A pochi

metri vedi una vecchia pensione: questo edificio fatiscente potrebbe essere la soluzione dei tuoi problemi.

Vai all'**86**.

216

Sul collo dei motociclisti morti ci sono degli orripilanti tatuaggi a forma di serpente, e da ciò capisci che sono membri della banda degli Arlington Vipers. Negli ultimi mesi ne avete incontrati molti, perché spesso facevano incursioni nel vostro insediamento di McKinney.

Oltre alle tre pistole ed al fucile a pompa, che distribuisci subito ai tuoi amici sprovvisti di armi, riesci a recuperare altri oggetti molto utili:

2 coltelli (2)
3 razioni di cibo
Specchio
Antisettici ed analgesici sufficienti per 2 unità di pronto soccorso
Borraccia
2 razioni d'acqua (mezzo litro)
12 colpi da 9 mm
3 colpi calibro 12 per fucile a pompa
Cannocchiale
Lima

Se decidi di tenere qualche oggetto modifica di conseguenza il Registro d'Azione. Lo sforzo è stato notevole e devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **105**.

217

Acceleri bruscamente, alcuni istanti prima che il bandito in preda ad una rabbia incontrollabile scarichi l'intero caricatore del mitra contro la tua auto: i proiettili perforano la parte posteriore ed attraversano l'intera struttura. Vieni ferito lievemente da una pallottola, che miracolosamente è stata frenata dall'imbottitura del sedile (perdi 2 punti di Resistenza). Se la tua reazione non fosse stata così tempestiva questo colpo avrebbe potuto esserti fatale.

Vai al **285**.



218

Ti ritrovi in una stanza occupata dall'enorme motore di una giostra, un tempo la principale attrazione del lunapark. Lo esamini velocemente alla ricerca di qualche buco che possa servire da nascondiglio, ma non hai molto tempo perché senti le voci dei banditi avvicinarsi sempre di più. Con un balzo cerchi di nasconderti, ma a causa della fretta urti contro qualcosa e ti fai male alla spalla (perdi 2 punti di Resistenza).

Riesci faticosamente a sopportare il dolore e con una mano cerchi l'oggetto che ti ha ferito: è un piede di porco (2). Se vuoi tenerlo registralo nel foglio "Armi" come arma da combattimento ravvicinato.

Vai al **56**.

219

Con l'aiuto degli altri cerchi di trascinare lontano dalla bomba appena esplosa i passeggeri con i vestiti in fiamme, per avvolgerli nelle coperte. Fortunatamente nessuno ha riportato ustioni gravi, ma l'incendio sta lentamente divorando la corriera.

Se possiedi un **estintore**, vai al **59**.
Altrimenti vai al **92**.

220

"Dobbiamo uscire..." urli girandoti verso Long Jake, ma non riesci a finire la frase. Il suo corpo è disteso sul pavimento in una pozzanghera di sangue. Prendi la cassetta del pronto soccorso e ti avvicini per medicarlo ma è troppo tardi: un proiettile lo ha colpito in pieno torace e ormai non puoi fare più nulla per il tuo amico.

"Stai attento alla strada" urla la ragazza mentre fruga nelle tasche dell'uccisore di Long Jake. "Il bellimbusto che hai appena sistemato ha degli amici che non vanno tanto per il sottile. Presto si chiederanno cosa sta succedendo e verranno a controllare". La ragazza infila in tasca alcuni caricatori, imbraccia il fucile e con un veloce gesto lo ricarica mentre si dirige verso la porta. Da un cumulo di macerie davanti all'edificio sbucano tre banditi che avanzano circospetti verso la porta.

"Corri verso l'auto" bisbiglia la ragazza. "Io ti copro le spalle". Con un gesto d'intesa ti prepari ad uscire allo scoperto. Appena ti vedono i banditi si fermano e cominciano a sparare, ma vengono colti alla sprovvista dalla ragazza che apre immediatamente il fuoco. Raggiungi la spider e accendi il motore, facendo cenno alla ragazza di saltare su. Appena è a bordo premi a tavoletta l'acceleratore ma... dannazione, qualcosa non va! Le ruote posteriori alzano un'enorme nuvola di polvere e sassi ma l'auto non si muove... anzi, la parte posteriore comincia a sbandare e temi di perdere il controllo del veicolo! Improvvisamente gli pneumatici fanno presa sull'asfalto e con un rumore incredibile vi allontanate da Sherman a tutta velocità.

Vai al **318**.

221

Cerchi di evitare i proiettili, ma la fatica e la disperazione ti impediscono di reagire con prontezza. Alcune schegge ti feriscono al petto e ad un braccio: perdi 7 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **262**.

222

Nonostante gli ultimi avvenimenti riesci a dormire alcune ore, ma all'alba zio Jonas dà sfogo alle sue paure: i veicoli sono troppo in vista qui sull'autostrada, potrebbero diventare di nuovo il bersaglio di un'altra incursione come quella di ieri sera a Santo. Cutter è d'accordo, e prima della partenza per Strawn fissa una corda nella parte posteriore dell'autocisterna e traina la corriera in una depressione vicina. Qui zio Jonas e gli altri si danno da fare per smontare il piantone rotto mentre Mountain Goat disegna una pianta di Strawn con le indicazioni per localizzare il deposito degli automezzi. Ultimata la mappa, la consegna a Cutter, ed insieme la studiate dopo avere

controllato scrupolosamente il vostro equipaggiamento.

Due ore più tardi all'orizzonte intravedete la cittadina fortificata, arroccata su un altopiano: una posizione veramente strategica! Le mura perimetrali sono costruite con macerie e rottami di macchine, e gli accessi alla città sono controllati da numerose guardiole. È quasi impossibile per un gruppo numeroso di persone, o anche per un solo veicolo, avvicinarsi alla città senza essere scoperto. Ma la natura rocciosa del terreno vi permette di arrivare a poche centinaia di metri dalle mura senza venire scoperti.

Prima che cali la notte puoi osservare per alcune ore gli abitanti di Strawn e le loro abitudini, ma durante l'estenuante attesa devi mangiare una razione di cibo (oppure perdi 3 punti di Resistenza) e bere due razioni d'acqua (altrimenti perdi 6 punti di Resistenza). Dopo un attento esame scopri due punti deboli nelle mura perimetrali della città: un vicolo che attraversa la vecchia zona dei negozi e l'entrata di un lunapark in rovina ai bordi della città. Cutter propone di entrare a Strawn separatamente, in modo da ridurre il rischio di essere scoperti, e di incontrarsi al deposito; quindi ti offre la possibilità di scegliere per primo.

Se vuoi entrare in città percorrendo il vicolo, vai al **103**.

Se invece decidi di entrare attraverso il lunapark, vai al **60**.

223

Grazie agli occhiali riesci a distinguere il profilo di un negozio di giocattoli poco lontano. Ti avvicini alla porta spalancata e con enorme sollievo scopri la piccola Maria seduta in mezzo alla stanza: sta giocando con un enorme orso di pelouche e non si rende assolutamente conto dell'ansia causata dalla sua scomparsa.

Comunichi la notizia via radio a Cutter e Kate invitandoli a ritornare alla base e, dopo avere sintonizzato l'apparecchio sulla frequenza dello zio Jonas, prendi in braccio Maria ed il suo nuovo compagno di giochi e ritorni felicemente alla base.

Vai al **50**.

224

Ritorni al convoglio e comunichi ai tuoi amici la sconcertante notizia che il ponte nei pressi di Lakeside Village è impraticabile. Esiste un'unica alternativa: il ponte sul lago Worth. Riprendi la testa della carovana, e mentre percorri la superstrada 820 preghi in cuor tuo che quel ponte non abbia subito il medesimo destino.

Vai al **149**.

225

Nelle condizioni in cui ti trovi non ti accorgi che stai camminando verso una gigantesca buca; fai ancora qualche passo e poi metti un piede in fallo. Cadi a capofitto, cercando disperatamente di aggrapparti a qualcosa che possa frenare la caduta, ma ogni tentativo è inutile: batti la testa contro una trave sporgente e piombi a terra svenuto.

Vai al **48**.



(fig. 12) L'autocisterna solleva il rottame, che adesso sta per piombarti addosso.

226

Lotti disperatamente per controllare la paura che ti paralizza i movimenti, e cercando di non fare movimenti bruschi ti allontani dal pericoloso serpente. È stata un'ottima mossa: anche il serpente è terrorizzato e non vede l'ora di tagliare la corda! Con un sospiro di sollievo lo guardi mentre si allontana, ma devi bere una razione d'acqua (altrimenti perdi 3 punti di Resistenza) prima di risalire in macchina e ritornare alla base.

Vai al **185**.

227 *(fig. 12)*

Cutter indica il ciglio della strada, dove tra altri rottami c'è un enorme paraurti corazzato, ruggine e tutto ammaccato. "Possiamo fissarlo sul davanti della corriera" esclama, "e usarlo come gli arieti di una volta. Sarà un'ottima protezione per il motore e per le ruote, e ci permetterà di spazzare via qualsiasi ostacolo".

Zio Jonas lo guarda di traverso con un'espressione seria e tirata, finché ad un tratto il suo sguardo si addolcisce e comincia a ridere. "Sei terribile! Ci avrei scommesso non so cosa che avresti trovato il sistema per risolvere anche questa situazione!"

In meno di un quarto d'ora il paraurti viene fissato. Cutter si offre volontario per guidare la corriera, mentre zio Jonas guiderà l'autocisterna e tu chiuderai il convoglio; se tutto va come deve, la corriera sfonderà la barricata lasciando un varco sufficiente per l'autocisterna e per la tua spider. Appena tutto è pronto Cutter dà il segnale della partenza. Fortunatamente il ponte si trova subito ai piedi della collina, e ciò con-

sente alla corriera di acquistare velocità durante la discesa. La velocità del convoglio aumenta paurosamente, e tu osservi con una certa preoccupazione la lancetta del tachimetro salire rapidamente. La corriera è già arrivata a una cinquantina di metri dalla barricata, quando improvvisamente i banditi aprono il fuoco: senti un fragore assordante, ma per fortuna la pesante autocisterna ti protegge da questa pioggia di morte. Probabilmente le cose non vanno così lisce per i passeggeri della corriera, che ormai è a pochi metri dalla barricata. Ad un tratto senti un rumore spaventoso: è la corriera che ha sfondato lo sbarramento, e subito dopo vedi l'autocisterna allargare ancora di più il varco. Il pesante automezzo colpisce di striscio un'automobile e la solleva in aria, passando oltre in una nuvola di polvere. Ma una sensazione agghiacciante ti prende alla schiena, quando ti rendi conto che la macchina sollevata ti sta ricadendo addosso!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Guida e di Intelligenza.

Se il totale è 0-10, vai al **323**.
Se è 11-14, vai al **263**.
Se invece è 15 o più, allora vai al **69**.

228

Con un urlo straziante l'indiano cade a terra ferito a morte, così puoi impossessarti subito del suo micidiale machete (3).

Segnalo sul foglio "Armi" del Registro d'Azione.

Ti guardi in giro per esaminare la strada e scopri che hai solo due possibilità di fuga: in direzione est lungo la strada principale, verso dove hai lasciato la tua spider, oppure verso ovest, nel dedalo di viuzze che si sviluppa intorno al centro commerciale.

Se vuoi andare a est, vai al **110**.
Se invece vuoi andare a ovest, vai al **321**.



229

Spari, e immediatamente vedi il cecchino portarsi le mani al petto, fare un paio di passi barcollando e precipitare con un urlo straziante dal tetto dell'edificio sull'asfalto sottostante. Lo osservi per un attimo con spietata soddisfazione, ma vieni distratto dall'arrivo di una colonna di motociclette: è il resto della banda, a meno di un miglio dal ponte. "Forza, voi due!" urla Cutter. "È ora di andarsene!"

L'autocisterna è riuscita a passare sopra la piattaforma, e adesso è parcheggiata dall'altra parte del ponte con gli altri veicoli. Esci dalla fabbrica e corri verso il ponte, e quando arrivi all'altezza di dove è appostata Kate le gridi: "Innesca la bomba, io resto qui e ti copro le spalle!"

Mentre Kate corre via ti giri verso l'autostrada, dove sta arrivando il resto della banda. Ormai sono vicini, e speri di sentire la voce di Kate che ti chiama verso

il ponte. Eccoli stanno arrivando, adesso hanno aperto il fuoco e tra poco le prime moto attraverseranno il ponte!

"È pronta, vieni via!" urla Kate, mentre l'aria intorno a te comincia a scaldarsi.

Somma i punteggi di Resistenza e Agilità. Attento! Se il tuo punteggio di Resistenza è molto basso e lo zaino è molto pesante, è consigliabile buttare via qualche oggetto per alleggerirti e aumentare il punteggio di Agilità.

Se il totale è 11 o meno, vai al **324**.
Se invece è 12 o più, vai al **200**.



230

Il bandito viene sbalzato dall'abitacolo e con un urlo disumano scompare nella nuvola di polvere sollevata dai tuoi pneumatici. Ti sei appena sbarazzato di un pericolo quando subito un altro si profila all'orizzonte. Il feroce combattimento ti ha distratto e riesci faticosamente a riprendere il controllo della spider, ma è troppo tardi: stai dirigendoti ad una velocità spaventosa contro un'ambulanza capovolta.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 3-8, vai al **345**.
Se invece è 9 o più, vai al **95**.

231

Per un raggio di parecchie centinaia di metri il terreno è ricoperto dai detriti dell'esplosione: forse i veicoli sono rimasti danneggiati! Un controllo veloce ma accurato eseguito da Cutter vi rassicura: i danni sono solamente superficiali. Il gruppo risale rapidamente a bordo della corriera e dopo pochi minuti riprendete il viaggio allontanandovi da Colorado City. Lo sforzo di poco fa ti ha messo addosso una sete terribile: devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

State procedendo da non molto quando all'orizzonte vedi profilarsi un gruppo di edifici in rovina, immersi in un'atmosfera calda e opprimente. Un'indicazione stradale segnala che state entrando nell'abitato di Westbrook.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza e Intelligenza.

Se il totale è 20 o meno, vai al **167**.
Se invece 21 o più, vai al **338**.

232

Li osservi attentamente e noti parecchie cose preoccupanti. Quei cani sono più grandi dei normali alsaziani, e i loro musi sono bagnati da un'orrida bava bianca che cola fino a terra. I loro padroni invece sono due esseri spaventosamente magri, che sembrano quasi malati: i loro volti sono incredibilmente pallidi, nonostante il sole cocente che dardeggia implacabile in questa regione.

Non hai nessuna intenzione di aspettare il loro arrivo, e decidi di ritornare al convoglio. Ma hai appena fatto

pochi passi quando senti un cupo ululato che ti fa rabbrividire: la muta inferocita si è lanciata a tutta forza verso di te!

Se possiedi cibo sufficiente per tre razioni, vai al **133**.
Altrimenti vai al **322**.

233

Imbracci la carabina, tiri indietro l'otturatore e inserisci la cartuccia. Poi togli la sicura e appoggi la canna sull'intelaiatura dell'auto per mirare con più precisione: a questa distanza il bersaglio appare molto piccolo, ma ciò non ti preoccupa. Con quest'arma sei abituato a colpire anche bersagli molto più lontani.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira, poi decidi quanti colpi vuoi sparare (minimo uno, massimo quattro). Per ogni colpo aumenta di uno il risultato precedente.

Se il totale è 7 o meno, vai al **164**.
Se invece è 8 o più, vai al **58**.

234

Con un sospiro di sollievo prendi una fiala di siero dalla cassetta del pronto soccorso, e ti inietti il liquido cercando di non perdere attimi preziosi. Il dolore svanisce lentamente, ma l'antidoto ti provoca un forte senso di nausea e violenti conati di vomito. Perdi 1 punto di Resistenza. Lentamente gli effetti collaterali del siero scompaiono, ma ti senti ancora molto debole.

Devi bere assolutamente 2 razioni d'acqua (altrimenti perdi 6 punti di Resistenza) prima di risalire in auto e tornare al convoglio.

Vai al **185**.



235

Il terreno irregolare è illuminato dalla luce della luna piena, ma ben presto l'ombra del monte Washout si allunga sul sentiero facendolo piombare in un'oscurità inquietante.

Se hai una **torcia solare**, vai al **24**.
Altrimenti vai al **117**.

236

Allunghi la mano per afferrare la bomba, che però ti scivola e cade sotto il sedile, in un posto dove non riesci a prenderla. Un tremendo bagliore illumina l'abitacolo, e ti senti scaraventato in aria: non hai neanche il tempo di renderti conto di cosa stia succedendo, perché la morte ti ha colto sull'autostrada 20.

La tua missione è finita.

237

Guardi oltre la macchina e noti un bagliore partire dalla canna dell'arma dell'avversario. Ti abbassi fulmineo per evitare il colpo mortale e dopo alcuni attimi ritorna un silenzio di tomba. Alzi la testa e noti una figura indistinta muoversi nel vano della finestra: sta togliendo il caricatore ormai vuoto.

Se usi una pistola, vai all'**88**.
Se usi un mitra, vai al **333**.
Se usi un fucile, vai al **26**.
Se invece usi una carabina, vai al **40**.

238

Urli ai tuoi amici di allontanarsi dal finestrino, proprio nel momento in cui il bandito lancia la micidiale bomba. C'è una fuga disordinata, nel disperato tentativo di sfuggire a una morte sicura. Urla disperate ti rimbombano nelle orecchie, ma un rumore ben più agghiacciante attira la tua attenzione: il tintinnio dei vetri rotti! Una vampata di luce accecante passa attraverso il finestrino e cade in mezzo alla corsia della corriera.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-2, vai al **79**.
Se invece è 3-9, vai al **197**.

239

All'idea di cosa può succedere impallidisci violentemente, ed il capo indiano sorride beffardo quando nota l'espressione di paura che ti sconvolge il viso. Fa un cenno imperioso all'autista e si allontana sulla sua auto hollywoodiana.

Il resto della tribù continua la sua danza per quasi un'ora, poi la gente si allontana per prepararsi al rito sacrificale. Però, durante questa estenuante e terribile attesa, sei riuscito a liberarti una mano, e adesso cerchi di sciogliere furtivamente i lacci che tengono chiuso lo zaino.

Se hai una **sega flessibile**, vai al **186**.
Se hai un **razzo di segnalazione**, vai al **13**.
Altrimenti vai al **55**.

240

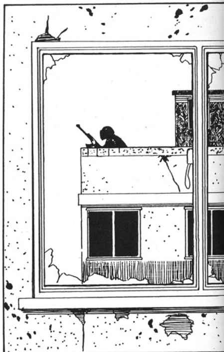
Non hai mai visto contenitori simili, e anche se ti incuriosiscono sei molto sospettoso. Come mai questi contenitori si sono salvati mentre tutto il resto è stato saccheggiato o distrutto dalle bande di razziatori? Non hai nessuna intenzione di aprire qualcosa che può contenere delle sostanze chimiche dannose o addirittura velenose. Decidi quindi di allontanarti da questo sotterraneo e di ritornare al convoglio.

Vai al **144**.

241

Riesci ad afferrargli il polso, ma hai calcolato male i tempi e non ce la fai a mantenere la presa. Il capo indiano si libera facilmente e con un urlo sovrumano ti trafigge il petto. Un dolore insopportabile ti attanaglia i muscoli, per venire quasi subito sostituito da un torpore quasi piacevole: l'ultima cosa che ricordi è lo sguardo fisso, da vincitore, del tuo potente avversario.

Concludi così il tuo viaggio, legato a un totem comanche.



(fig. 13) Ad un tratto noti qualcosa sul tetto di fronte: è un bandito!

242

La caduta ti ha tramortito, e rimani a fissare il cielo stellato per alcuni minuti. Lentamente recuperi le forze e riesci a rimetterti in piedi, ma scopri con rabbia che la tua radio C.B. è andata completamente distrutta insieme ad un altro oggetto dello zaino. Ricorda di cancellarli dal Registro d'Azione.

Adesso ti senti in grado di rimetterti in moto: risali la scarpata e scegli un numero dalla Tabella del Destino, sommandolo ai tuoi punteggi di Agilità e Orientamento.

Se il totale è 10 o meno, vai all'**80**.
Se invece è 11 o più, vai al **12**.

243 *(fig. 13)*

Entri nell'edificio in rovina e ti sistemi a una finestra dell'ultimo piano da cui si controlla sia l'autostrada che il ponte: da qui riesci anche a vedere dove si trova Kate, che si è messa al riparo della macchina sfasciata all'imboccatura del ponte. L'attesa si prolunga, e sembra durare un'eternità, ma ad un tratto ecco scomparire i primi banditi: sono due, a bordo di un sidecar. Una bandiera con sopra dipinta una testa di leone sventola sull'antenna dietro il sellino posteriore, mentre sul carrozzino è montata una potente mitragliatrice.

Appena vedono l'autocisterna i banditi aprono il fuoco, e una raffica di proiettili traccianti passa esattamente sopra il nascondiglio di Kate; tuttavia la tua amica sembra in grado di cavarsela senza troppi problemi, e anzi noti che sta imbracciando la sua carabina. Appoggi la tua arma al davanzale della finestra e osservi il sidecar, che si sta dirigendo verso il ponte. Stai per sparare quando senti una detonazione, e vedi

il conducente coprirsi il volto con le mani. Kate deve averlo colpito, e ora il veicolo sbanda senza controllo e dopo una folle corsa va a schiantarsi contro un edificio, incendiandosi all'istante. Guardi soddisfatto i rottami in fiamme, quando ad un tratto noti qualcosa che si muove sul tetto di un edificio di fronte: è un altro bandito, completamente vestito di pelle nera e con il volto coperto da un casco con la visiera abbassata. Adesso si è fermato, ha imbracciato un fucile automatico e si prepara a sparare: non c'è alcun dubbio, vuole eliminare Kate!

Se hai con te una pistola, vai al **124**.
Se hai un mitra, vai al **2**.
Se hai una carabina, vai al **145**.
Se invece hai un fucile, vai al **214**.

244

Aspetti che l'uomo stia per saltare per frenare violentemente e sterzare contro la moto. Il bandito anticipa la tua mossa e frena bruscamente facendo sbandare violentemente il veicolo in mezzo alla strada. Una reazione così improvvisa scaraventa il povero passeggero in aria e lo manda a sbattere contro il cofano posteriore della tua auto con un tonfo sordo. Lo senti imprecare e controlli i suoi movimenti nello specchietto retrovisore: la botta lo ha tramortito, cade pesantemente sulla strada mentre acceleri per allontanarti il più presto possibile. Gli altri motociclisti perdono interesse nell'inseguimento e ben presto se ne vanno. Ma prima di ritornare in città ti lanciano una valanga di insulti accompagnata da alcuni colpi in aria.

Vai al **198**.

245

Fortunatamente non ha riportato ferite gravi: sono semplici escoriazioni causate dall'asfalto della strada e non dal contatto con i canini infetti dei tuoi famelici avversari. Ti controlli con estrema attenzione ogni parte del corpo, cercando di asportare tutti i pezzi di stoffa bagnati con la saliva infetta.

Vai al **90**.

246

Lasci cadere i contenitori e ti lanci giù per la discesa, nel disperato tentativo di salvare la tua amica. Appena raggiungi la sponda sfrutti la velocità della rincorsa e ti tuffi in acqua, raggiungendo Kate in poche bracciate. La povera ragazza, in preda al panico, si sta agitando disperatamente e devi fare non poca fatica per riuscire a trascinarla a riva. Completamente esausti vi distendete uno accanto all'altra sulla sponda del lago.

Vai al **335**.

247

"Neanche per sogno!" urla Cutter in risposta, e spara un colpo in aria con la sua vecchia Colt per dare più forza alle sue parole. Nel frattempo cerchi di capire quanti sono realmente i vostri avversari: sono ben nascosti, ma riesci a distinguere tre motociclette. "Stanno bluffando" mormori ai tuoi compagni, "saranno al massimo in sei".

Il vostro gruppo è rimasto molto impressionato, e soprattutto i bambini hanno preso paura per gli spari. Zio Jonas e Harvey Harlan, che tutti chiamano affettuosamente Hammer Harlan, scendono di corsa dalla

corriera e vi raggiungono con i fucili in mano. Preparate rapidamente un piano: zio Jonas, Kate e Hammer copriranno le spalle a te e a Cutter mentre cercate di aggirare i banditi per prenderli alle spalle. Forse è un piano troppo rischioso, ma dovete tentare! Dovete liberarvi di questi tagliagole prima che arrivi il resto della banda.

Se hai un fucile, vai al **37**.
Altrimenti vai al **208**.



248

Ti lasci cadere a terra e ti nascondi dietro alla macchina. Non riesci a capire cosa stia succedendo, ma appena alzi la testa oltre il cofano senti un altro sparo: ti butti di nuovo giù per non essere colpito, ma questa volta per fortuna sei riuscito a vedere da dove è partito il colpo. Il bandito è nascosto dietro la porta di un fast-food, sull'altro lato della strada. Accanto all'edificio sono parcheggiate due moto, e questo vuol dire che il tuo avversario non è solo.

Se possiedi una **radio C.B.**, vai al **116**.
Altrimenti vai al **99**.

249

Cutter ti aiuta a nascondere il cadavere nel bagagliaio, poi torna a finire il suo lavoro. Nel frattempo dai un'occhiata in giro nei vari edifici, e trovi una vecchia borsa per attrezzi che sarà utilissima per trasportare il pesante pezzo di ricambio. Quando Cutter ha finito, infilate il piantone nella borsa e insieme vi dirigete verso l'uscita della cittadina. La vostra fuga da Strawn sarà lunga e difficile, soprattutto a causa del peso che dovete trascinarvi dietro. Procedendo con estrema cautela riuscite ad evitare tutte le pattuglie di Skinhead, ma intanto le ore passano veloci: riuscite ad arrivare al convoglio appena per il mezzogiorno del giorno dopo!

Vai al **196**.

250

Ti avvicini velocemente, ma l'agguerrito Maverick sfodera un affilatissimo coltello da caccia e ti si avventa contro.

Imprecando selvaggiamente il bandito cerca di colpirti alla gola, ma con una mossa veloce riesci ad evitare la lama. Il Maverick non molla facilmente e si lancia di nuovo all'attacco.

Warhol

Combattività 17 — Resistenza 26

Se vinci il combattimento, vai al **350**.

251

L'inquietante silenzio viene rotto da Long Jake. "Non è ancora finita, Mark!" urla. "Ce ne sono molti altri

nascosti chissà dove!" Vengono sparati due colpi a conferma di quanto ha appena detto il tuo amico. "Stai attento!" continua ad urlare Jake. "Non farti sorprendere alle spalle". Percepisci la presenza di qualcosa, oppure qualcuno, che si sta muovendo alla tua destra tra gli edifici in rovina. Stanno cercando di circondarti per eliminarti con tutto comodo. Se vuoi uscire vivo da questa maledetta situazione ti conviene cercare un nascondiglio più riparato.

Se vuoi tentare di correre verso il negozio, vai al **126**.
Se invece decidi di salire di nuovo in macchina per scappare lungo la via principale, vai al **142**.

252

Una violenta raffica di vento ti scaraventa a terra facendoti ruzzolare per parecchi metri. Ti rialzi con estrema fatica e cerchi di metterti in contatto radio con Cutter per chiedergli aiuto e comunicargli cosa hai appena sentito. Come risposta il tuo amico ti dice che probabilmente hai sentito l'urlo della bufera, e che è meglio continuare le ricerche. Se il vento si farà troppo forte ti consiglia di sospendere tutto e di ritornare alla base. Hai appena chiuso la comunicazione quando senti ancora la debole voce della piccola Maria: questa volta sei sicuro che non è la bufera e cerchi con tutte le tue forze di individuare la sua posizione.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Intelligenza.

Se il totale è 10 o meno, vai al **67**.
Se invece è 11 o più, vai al **199**.

253

Ti conviene sintonizzare la tua ricetrasmittente, Mark" ti consiglia Pop Ewell, "nel caso tu debba chiamarci perché ti sei cacciato nei guai". "Sintonizzati sui 153 megahertz" lo interrompe Cutter. "Ci sarà sempre qualcuno di noi in ascolto mentre sei in missione".

Sintonizzi l'apparecchio e controlli l'efficienza delle batterie solari prima di partire.

"Buona fortuna, ragazzo!" ti augura zio Jonas mentre controlli per l'ultima volta il tuo equipaggiamento ed avvii il motore. "Non correre rischi inutili, hai capito?"

Con un ampio gesto del braccio saluti i tuoi amici e ti allontani velocemente dal convoglio lungo la superstrada che conduce a Mineral Wells.

Vai al **325**.

254

Urli ai tuoi compagni di allontanarsi dal finestrino mentre carichi il tuo potente G-12 e prendi di mira il bandito.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 8 o meno, vai al **340**.
Se invece è 9 o più, vai al **302**.

255

La pesante porta d'acciaio sembra essere chiusa da un dispositivo elettronico: forse si è bloccato in seguito



(fig. 14) «Heng sarà soddisfatto!» urla il capo indiano, e si lancia contro di te.

all'interruzione del circuito elettrico, ma appena sfiori la tastiera digitale vedi illuminarsi un display a cristalli liquidi.

Dopo alcuni secondi compaiono undici numeri disposti in tre righe: quattro nella riga superiore, quattro nella seconda e tre nella terza.

8	7	9	6
94	20	37	77
52	57	11	-

Studi attentamente la disposizione dei numeri: molto probabilmente si tratta di un codice, e sicuramente se riesci a digitare il numero esatto riuscirai a sbloccare il dispositivo e ad aprire la porta!

Quando pensi di avere scoperto il numero mancante, vai al paragrafo che porta quel numero.

Se invece non sei riuscito a scoprire il numero esatto, vai al **194**.

256 *(fig. 14)*

Afferri il polso del capo indiano con tutte le tue forze e cerchi di piegarglielo. L'indiano urla inviperito e tenta disperatamente di reagire, afferrandoti il collo con l'altra mano. In questa furibonda lotta la lama del pugnale passa a pochi millimetri dal tuo torace, mentre la stretta attorno alla gola continua ad aumentare: sta per mancarti il respiro! Cerchi di fargli spostare il pugnale in modo che vada a tagliare la fune che ti lega l'altra mano, e con uno sforzo disperato ce la fai! Alzi la mano appena liberata e colpisci violentemente l'indiano in faccia, scaraventandolo a terra. Si rialza quasi subito, barcollante ed intontito: nel frattempo hai avu-

to tutto il tempo di liberarti completamente dalle corde che ancora ti tenevano legato al totem. Il capo indiano si avvicina lentamente tenendo sempre in mano l'affilato pugnale. È come se fosse solo: i suoi fedeli ormai sono completamente ipnotizzati dalle loro litanie.

"Heng sarà soddisfatto!" urla il capo indiano, e ti si avventa contro cercando di colpirti al cuore.

Capo Drawoher	
Combattività 17	Resistenza 28

Se vinci il combattimento, vai al **136**.

257

"Non te ne pentirai!" esclama emozionato mentre va a raccogliere i suoi pochi averi. Riappare dopo alcuni minuti dal fondo della caverna con un piccolo zaino cencioso sulle spalle, ed insieme vi incamminate per il ripido sentiero verso valle. Mentre scendete il tuo nuovo amico ti racconta che Strawn è la prima città che si incontra viaggiando verso ovest, e che prima del 'Giorno X' lì c'era un'enorme officina-deposito dove venivano riparati corriere e camion. Quello è l'unico posto dove c'è ancora qualche possibilità di trovare il pezzo che cercate.

Il tuo arrivo al convoglio non è certo accolto con entusiasmo. Mountain Goat non risulta molto simpatico, e soprattutto le donne non apprezzano per niente l'idea di fare il viaggio in corriera con un eremita puzzolente e pidocchioso. Non hanno alcuna intenzione di ascoltarti, ma quando finalmente riesci a coprire le loro urla, e a spiegare in che modo lo strano essere può essere utile alla comunità, allora tacciono e si fanno interessati.

"Dov'è questo deposito?" chiede Cutter.

"Si trova a sei miglia da qui" replica Mountain Goat orgoglioso.

"Perfetto! Alle prime luci dell'alba Mark ci condurrà lì e tu ci aiuterai a localizzare il posto".

"Va bene" replica l'eremita con voce esitante. "Prima però credo di dovervi dire qualcos'altro".

Vai al **189**.



258

Cerchi disperatamente di evitare i colpi, ma non riesci a muoverti abbastanza velocemente. Tre proiettili su sei ti colpiscono ferendoti mortalmente. Uno strano torpore sostituisce le fitte iniziali e lentamente cadi in un'oscurità dalla quale non esiste ritorno.

La tua difficile missione termina tragicamente qui, nei pressi del lago di Sweetwater.

259

Il bandito ti fa saltar via la pistola con un calcio. Imprechi contro la sfortuna (ricorda di cancellare la pistola dal tuo foglio delle Armi) e cerchi disperatamente il coltello da caccia mentre il nemico si prepara a balzare sul sedile accanto al tuo.

Bronx

Combattività 15 Resistenza 26

Durante il combattimento devi assolutamente mantenere il controllo della spider con la mano dolorante: riduci la tua Combattività di 4 punti.

Se vinci ed il combattimento è durato quattro scontri o meno, vai al **187**.

Se invece il combattimento è durato cinque scontri o più, vai al **230**.

260

Ti abbassi istintivamente, e la tua reazione ti salva dall'essere colpito da quei proiettili micidiali. Improvvisamente un urlo fa cessare la sparatoria. Alzi con molta cautela la testa oltre il davanzale e vedi il bandito cadere dal parapetto e schiantarsi sul marciapiede. Alzi una mano in segno di ringraziamento verso Kate, e la tua amica risponde al saluto alzando la carabina.

Dopo alcuni minuti una lunga colonna di moto, il resto del clan, si profila all'orizzonte, a meno di un miglio dal ponte. "Forza, voi due" urla Cutter. "È ora di andarsene!"

L'autocisterna è riuscita a superare senza danni la piattaforma, e adesso è parcheggiata in un angolo con gli altri veicoli, all'altro lato del ponte. Esci dalla fabbrica di corsa e quando raggiungi la posizione dov'è nascosta Kate le urli quasi senza fiato: "Innesca la bomba... io rimango qui e ti copro le spalle!"

Continui ad osservare nervosamente i banditi e le loro velocissime moto avanzare lungo l'autostrada, mentre speri di sentire il segnale di Kate che annuncia che la bomba è pronta. Avete i secondi contati: i primi banditi stanno arrivando e tra poco attraverseranno il ponte. Iniziano a sparare con i loro potenti mitra e di colpo la zona diventa un vero inferno. "È pronta!" urla Kate mentre si precipita di corsa dall'altra parte del ponte.

Somma i punteggi di Resistenza ed Agilità. Attento! Se il tuo punteggio di Resistenza è molto basso e lo zaino è molto pesante è consigliabile buttare via alcuni oggetti, per alleggerirti ed aumentare il punteggio di Agilità.

Se il totale è 11 o meno, vai al **324**.

Se invece è 12 o più, vai al **200**.

261

Estrai fulmineo la tua Beretta 92 dal fodero, togli la sicura e la punti contro il capo branco. Cerchi di mirare alla fronte, esattamente in mezzo a quei due occhi selvaggi ed iniettati di sangue. Premi il grilletto, ma il rinculo ti fa deviare il tiro e lo colpisci alla gola. Il cane cade pesantemente a terra, mortalmente ferito, ma gli altri continuano ad avanzare minacciosi. Oltrepassano con indifferenza il cadavere del loro capo e si stanno preparando a saltarti addosso.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira. Devi decidere quanti colpi vuoi sparare ai rimanenti cani (minimo un colpo, massimo cinque colpi). Per ogni colpo sparato aumenta di un punto il precedente risultato.

Se il totale è 10 o meno, vai al **64**.
Se invece è 11 o più, vai al **190**.

262

Riesci a muoverti a fatica; ma sei più che mai deciso ad impedire a quei maledetti banditi di rapire Kate, anche se i lancinanti dolori delle ferite ti paralizzano i movimenti.

Se possiedi un'arma da fuoco, vai al **132**.
Se invece non ne possiedi una oppure non hai munizioni sufficienti, vai al **250**.

263

Sterzi violentemente per cercare di evitare quella specie di proiettile volante, ma è inutile: l'urto è spaventoso e vieni scaraventato violentemente contro il cruscotto. Nel frattempo, dopo avere toccato il fianco della tua auto, l'altra auto cade nel lago. Perdi 4 punti di Resistenza.

Stordito dalla violenta botta e con il volto insanguinato cerchi disperatamente di riprendere il controllo del veicolo: stai paurosamente sbandando verso destra!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 6 o meno, vai al **52**.
Se invece è 7 o più, vai al **278**.

264

Lentamente, e cercando di fare meno rumore possibile infili la canna della carabina tra le foglie ed aggiusti la mira. Appoggi il calcio contro la guancia e trattieni il respiro per mirare con maggiore precisione, e dopo alcuni secondi premi il grilletto.

Somma i tuoi punteggi di Mira e Resistenza.

Se il totale è 7 o meno, vai al **96**.
Se invece è 8 o più, vai al **77**.

265

Cerchi di evitarlo ma vieni travolto dalla ruota anteriore della motocicletta: ruzzoli a terra in preda ad atroci dolori. Perdi 4 punti di Resistenza.

Stringi i denti e riesci a scivolare sotto l'autocisterna e a rannicchiarti sotto l'asse posteriore. La luce tremolante del falò illumina due loschi figuri che si fermano improvvisamente in mezzo al campo e scendono dalle loro moto. Impugnano lunghi pugnali e si stanno dirigendo verso la corriera.

Se decidi di usare un'arma da fuoco per bloccare il loro attacco, vai al **206**.
Se invece decidi di uscire dal nascondiglio e fermarli, vai al **129**.

266

Grazie alla rapidità del tuo attacco riesci a salvarti dal morso letale del serpente. L'animale cade a terra tramortito, e prima che riesca a reagire ti avvicini e lo finisci con un violento colpo alla testa.

È stato un combattimento veloce ma estenuante. Ti asciughi il sudore con il dorso della mano e bevi una razione d'acqua (altrimenti perdi 3 punti di Resistenza) prima di risalire in auto e ritornare alla base.

Vai al **185**.

267

"Cosa?" chiedi incuriosito.

"Il tizio che hai ucciso nel negozio, quello che ha ammazzato Long Jake, si chiama Stinger" continua con voce sommessa, come se questo nome dovesse ricordarti qualcosa di funesto.

"E allora?" le chiedi sconcertato.

"Era il fratello di Mad Dog Michigan". La sua voce tradisce una profonda inquietudine. "Quando gli altri gli racconteranno cosa è successo a suo fratello, ti assicuro che Mad Dog ci inseguirà fino in capo al mondo. Quel tipo è uno psicopatico, credimi! Lo conosco bene, e non si fermerà davanti a nulla pur di fartela pagare!"

Vai al **211**.

268

Stringi i denti e trattieni il respiro, dopo avere controllato di aver tolto la sicura. Socchiudi gli occhi per mirare meglio verso la fronte dell'avversario.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

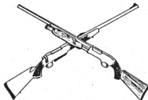
Se il totale è 9 o meno, vai al **172**.
Se invece è 10 o più, vai al **23**.

269

loti con disappunto che i magazzini sono stati saccheggiati recentemente da bande fameliche: casse, bidoni e molti altri oggetti giacciono sparpagliati sul avimento, completamente inutilizzabili. Continui a girare e cerchi nelle cassette delle munizioni, ma dopo un'ora di meticolose ricerche riesci a trovare solamente tre cartucce da 7,62 mm ed un martello (2).

e decidi di tenere questi oggetti modifica il foglio 'Armi" e quello "Munizioni".

Vai al **123**.



270

i metti alla testa del convoglio e imboccate la superrada statale 571. Il viaggio procede lentamente a ausa del fondo dissestato ed irregolare. Il paesaggio che vi circonda è completamente desolato: in lontananza intravedi colline brulle e ciuffi di erba rinsecchita. Le cime dei Caddo Peaks e il profilo frastagliato ell'altopiano della Spring Mesa si stagliano all'orizzonte contro un cielo senza nuvole. A mezzogiorno la mperatura ha già raggiunto i 45° centigradi: la stanchezza del viaggio ed il caldo afoso iniziano a farsi entire. Siete entrati da poco nella contea di Comanche

quando l'autocisterna si deve fermare perché il motore si è surriscaldato. Fortunatamente non siete molto lontani dal fiume Sabanna, ora ridotto ad un misero torrente torbido, dove riuscite a raccogliere l'acqua sufficiente per riempire il radiatore. (Puoi anche riempire la tua borraccia perdendo un'unità di pronto soccorso.)

La strada vi porta verso ovest ed inizia a salire verso l'altopiano, ma quando siete alla periferia di una cittadina chiamata Rising Star, Cutter ti fa cenno di fermarti. "Ci sono sei persone colpite da insolazione ed altre quattro che stanno molto male" borbotta asciugandosi la fronte imperlata di sudore. "Dobbiamo portarle fuori da quel forno e farle riposare all'ombra".

Suggerisci di far sostare il convoglio a Rising Star mentre tu prosegui per Cross Plains per controllare se la città è sicura. Quando sarai di ritorno dal tuo giro di perlustrazione le ore più calde del pomeriggio saranno già passate e i tuoi compagni saranno più riposati per continuare il viaggio. Prima di partire per Cross Plains devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza. Se non possiedi una confezione di **sale**, devi ridurre ulteriormente il tuo punteggio di Resistenza di 4 punti a causa dell'eccessiva sudorazione.

Vai al **42**.

271

Dopo due ore di viaggio estenuante a velocità ridotta raggiungete l'altra sponda del lago. Il benvenuto non è esattamente quello che avevate immaginato! Il bandito che hai visto poche ore fa faceva parte di un gruppo di disperati alla ricerca di provviste e, di ritorno dalla sua incursione, ha dato l'allarme al resto della banda. Sono come un branco di sciacalli affamati, e vi hanno teso un'imboscata aspettando che i vostri veicoli arrivino a tiro delle loro armi.

Hai appena risalito la sponda dell'ex-lago Lewisville quando i banditi iniziano a sparare. Una pioggia di colpi rimbalza contro il cofano e i fianchi della tua auto, obbligandoti a frenare bruscamente. Prendi l'arma e balzi fuori dall'abitacolo urlando un avvertimento ai tuoi compagni, mentre corri a nasconderti oltre la sponda. Cutter e Kate ti raggiungono risalendo di corsa il pendìo, ma ad un tratto si sente una voce rauca e minacciosa: "Siamo in più di una trentina e siamo armati fino ai denti! Non avete scampo. Gettate le armi e arrendetevi, e avrete salva la vita!"

Vai al **247**.

272

Con un terribile sforzo cerchi di non cadere sotto le ruote della corriera. Riesci faticosamente a salire a bordo, e mentre ti avvicini al posto del conducente vedi che Cutter è impegnato in una furibonda lotta contro un Maverick dai lunghi capelli biondi: il bandito sta cercando disperatamente di staccarlo dal volante e di fargli perdere il controllo del veicolo!

Appena ti vede il malvivente molla il tuo amico e cerca di afferrarti alla gola.

MTV

Combattività 17	Resistenza 25

Se vinci il combattimento, vai al **70**.

273

Eviti altre due pattuglie prima di riuscire a percorrere tutto il viale principale e raggiungere Cutter al deposito. Finalmente un posto tranquillo e senza nessuno tra i piedi, pensate tutti e due mentre vi dirigete verso i magazzini. Riesci a trovare l'ufficio acquisti ed inventario, ma senza elettricità non puoi individuare mediante il computer la collocazione esatta del pezzo di ricambio che state cercando. Ti rendi conto che dovresti rovistare in tutti i 1600 scaffali che formano l'intero magazzino.

"Rimarremo qui per il resto dei nostri giorni se lo cerchiamo scaffale per scaffale" mormori seccato.

"Hai maledettamente ragione" risponde Cutter pensieroso, "ma credo di sapere come fare. Seguimi!"

La risposta di Cutter non ti lascia tranquillo ma lo segui lungo i corridoi senza fiatare. Oltrepassate un parcheggio ed entrate in un'altra zona del magazzino contraddistinta da un cartello:

ZONA 3 : MANUTENZIONE VEICOLI MUNICIPALI

Dopo avere cercato in giro finalmente Cutter trova quello che state cercando freneticamente da alcune ore: una corriera. "Mark, tieni gli occhi bene aperti mentre tolgo il piantone da questo rottame. Mi ci vorrà un'oretta, ma cercherò di sbrigarmi prima possibile!" Rimani di guardia alla porta dell'officina mentre Cutter lavora alacremente sulla vecchia corriera. Tutto procede tranquillo, ma improvvisamente, una quarantina di minuti più tardi, vedi qualcosa muoversi in mezzo ai veicoli parcheggiati in lontananza: un ubriaco! Si avvicina barcollando e di tanto in tanto sorseggia avidamente dalle due bottiglie che tiene in mano. Cammina un po' su e giù, e finalmente si allontana quando Cutter lascia cadere inavvertitamente una chiave inglese. L'ubriaco si ferma insospettito e ritorna indietro per vedere cosa è successo.

"Guai in vista!" sussurri a Cutter, ma il tuo avvertimento arriva troppo tardi. L'uomo vi ha scoperto, ed avanza minaccioso brandendo le due bottiglie come se fossero due mazze. Quando riesce ad individuare la tua posizione urla una maledizione e si prepara ad attaccare.

Chickamauga

Combattività 14 — Resistenza 28

Se vinci il combattimento, vai al **249**.



274

Stai ritornando verso la tua spider, e sei talmente assorto nei tuoi pensieri, che non senti il sibilo minaccioso di un micidiale serpente a sonagli rintanato tra i sassi proprio a pochi centimetri dai tuoi piedi. Inavvertitamente lo calpesti e subito senti un violento dolore al polpaccio sinistro: il malefico serpente ti ha morso e non hai nemmeno il tempo di ucciderlo perché scappa fulmineo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al numero di unità di pronto soccorso a tua disposizione.

Se il totale è 11 o meno, vai al **106**.
Se invece è 12 o più, vai al **45**.



275

La sua reazione è fulminea, e si china velocemente evitando così di essere colpito. Alcuni secondi più tardi senti un rumore sospetto dietro le spalle. Ti giri e vedi un bandito vestito di pelle, completamente calvo e con degli strani disegni sul volto, che sta correndo verso di te impugnando un pugnale affilatissimo. Alzi la tua arma, ma prima che tu riesca a sparare l'energumeno spicca un balzo e ti afferra per il torace. L'urto è talmente forte che vieni scaraventato a terra senza fiato, ma non hai un attimo da perdere! Devi bloccargli il polso per evitare che ti colpisca con quell'arma micidiale.

Copperhead

Combattività 14 — Resistenza 24

Il suo attacco ti ha colto di sorpresa, quindi devi combattere i primi due scontri disarmato e con il punteggio di Combattività ridotto di 2 punti. Se sei ancora vivo all'inizio del terzo scontro, potrai usare il coltello da caccia.

Se vinci il combattimento, vai al **63**.

276

Togli la sicura e lanci la granata attraverso la finestra. La senti rimbalzare sul pavimento: nel giro di alcuni secondi il fast-food è invaso da urla di panico, che ben presto vengono sovrastate da un'assordante esplosione seguita da un inquietante silenzio. Aspetti che il fumo acre si diradi prima di entrare ad esaminare il locale ed i cadaveri dei tuoi nemici.

Vai al **119**.



277

Stai per chinarti ad esaminare uno dei bossoli vuoti quando senti qualcosa di sospetto muoversi sopra la tua testa. Ti butti sul fianco sinistro e riesci a schivare una pesante rete lanciata dal tetto dell'edificio da due banditi dalla faccia impressionante. La rete cade pesantemente a terra, esattamente dove ti trovavi pochi secondi fa.

Il silenzio viene improvvisamente rotto dalle urla inferocite di una decina di scalmanati che sbucano dagli edifici circostanti. Sono armati fino ai denti e stanno cercando di accerchiarti. L'unica cosa che ti interessa veramente adesso è fuggire: ti rialzi in piedi e cominci a correre lungo un vicolo che costeggia l'ufficio dello sceriffo. I banditi iniziano a sparare e cerchi scampo svoltando dietro all'edificio, ma ti attende una brutta

sorpresa! Ti trovi di fronte ad un vicolo cieco. Non puoi perdere nemmeno un secondo: come un animale braccato cerchi disperatamente una via d'uscita.

Hai solamente due possibilità: una scala d'emergenza arrugginita che conduce sul tetto di un enorme magazzino, oppure una porta che entra nello stesso edificio.

Se decidi di salire sul tetto del magazzino, vai al **173**.
Se invece decidi di dirigerti verso la porta, vai all'**81**.



278

Urti violentemente contro il parapetto del ponte, e la macchina comincia a sbandare paurosamente, ma grazie alla tua abilità riesci a riprendere il controllo nonostante il dolore insopportabile delle ferite. Faticosamente riesci a riprendere la tua posizione in coda al convoglio.

Vai al **120**.

279

Dal fucile a canne mozze partono i due colpi contemporaneamente, ed il locale rimbomba paurosamente. I proiettili squarciano parte del bancone molto vicino a dove ti stai nascondendo e alcune mensole che si trovano lungo la parete. Vieni travolto da una valanga di bottiglie e bicchieri, e cerchi di avvicinarti ad una porta che si trova nel sottoscala qualche metro più in là.

Sopra la porta intravedi un cartello:

USCITA DI SICUREZZA
USARE SOLO IN CASO DI EMERGENZA

"Penso che questa sia proprio una situazione d'emergenza!" mormori a denti stretti, mentre ti prepari ad uscire dal nascondiglio per correre verso la porta. Ma mentre stai per muoverti sfiori con la mano una doppietta appoggiata su uno scaffale sotto il bancone. Noti che l'arma è carica ed è pronta a far fuoco.

Se vuoi prenderla, vai al **176**.
Altrimenti all'**84**.

280

Arrivi alla base assieme alla giovane Kate. Juan e Rosita Rodriguez non smettono di ringraziarla per quanto ha fatto per la loro figlia e tutti, te compreso, sono fieri della vostra giovane e coraggiosa amica. Quando gli entusiasmi si sono calmati Cutter si avvicina e ti chiede di avventurarti di nuovo nella tempesta per andare a prendere un po' di provviste per la comunità.

"Questo è il maledettissimo norther" urla mentre vi avvicinate alla corriera. "Credo proprio che ci inchioderà qui per un paio di giorni, finché non smette!" "Spero proprio di no!" gli rispondi cercando di alzare il chiavistello sul pavimento che chiude la botola interna del bagagliaio. "Da' un'occhiata qui!" Un odore nauseabondo riempie l'intera corriera, il tipico odore del cibo marcio! "Maledizione! Questa non ci voleva!" esclama Cutter mentre controlla i pacchi rigonfi d'aria. "Il calore li ha fatti fermentare. Adesso sì che ce la vedremo brutta!"

La notizia viene accolta dal gruppo con muta incredulità. Riuscite a salvare ben poco e dividete fraternamente il cibo: poco meno di una razione giornaliera per persona! "Se non riusciamo a trovare del cibo" borbotta zia Betty Ann mentre distribuisce gli ultimi pezzi di pane vecchio, "quando arriveremo a Big Spring avremo una linea invidiabile!"

"Almeno abbiamo acqua a sufficienza!" ribatte Pop Ewell. "Possiamo vivere tre settimane senza cibo, ma nel giro di tre giorni tireremmo le cuoia senz'acqua!"

Alcuni membri del gruppo decidono di risparmiarsi la razione; tu invece decidi di mangiartela subito prima di metterti a dormire (se avevi cibo nel tuo zaino devi cancellarlo: tutto il cibo disponibile, comprese le riserve personali, è stato raccolto per essere ridistribuito).

Vai al **178**.

281

Un improvviso riflesso del sole su un vetro, o su qualcosa di metallico, ti avverte della presenza di un possibile pericolo. Ad un paio di centinaia di metri sulla tua sinistra, sul bordo di un altopiano che sovrasta il lago noti una figura accovacciata dietro un albero pietrificato. La gente che si aggira da queste parti viene sicuramente dalla città di Fort Worth, e si tratta sen'altro di banditi o razziatori alla disperata ricerca di cibo. Se questo esploratore dà l'allarme forse il tuo gruppo non riuscirà mai a raggiungere Big Spring.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **14**.

Se decidi di inseguire l'esploratore a piedi, vai al **115**.

Se invece decidi di ignorare la sua presenza e proseguire la traversata del lago, vai al **271**.



282

Il rumore dello sparo è assordante, e un dolore atroce ti scoppia nella testa. Sei stato colpito in pieno viso da due proiettili da 9 mm ed in pochi istanti le tenebre della morte ti avvolgono completamente.

La tua difficile missione termina tragicamente qui, a Westbrook.

283

Con il volto madido di sudore cerchi disperatamente tra le fiale di siero e i vari antidoti che hai nella cassetta del pronto soccorso. Ma ben presto la paura si tramuta in panico, quando scopri che non hai nessuna fiala di siero antirabbico. Non osi pensare a cosa ti succederà se nei prossimi giorni non sarai in grado di trovarlo! Sali immediatamente in macchina e ritorni subito al convoglio.

Sfortunatamente non riesci a trovare nemmeno una fiala di vaccino tra tutti i membri del gruppo; immediatamente zio Jonas organizza una spedizione nelle città vicine nella speranza di trovare qualche provvista di medicinali, in qualche ospedale o drugstore. Ma ogni ricerca risulta vana!

Dieci giorni più tardi non riesci più a bere a causa della febbre e degli spasmi muscolari, e lentamente cadi in un coma irreversibile.

La tua giovane vita termina tragicamente qui.

284

Impieghi mezz'ora a raggiungere Santo e il resto del gruppo. Nel frattempo i tuoi amici si sono accampati su una collina che sovrasta il letto del Pinto Creek, ora completamente asciutto. Zio Jonas ha ordinato di disporre i veicoli in cerchio, come erano soliti fare i coloni nel selvaggio West alcuni secoli fa, per assicurarsi una maggiore protezione contro la minaccia di incursioni notturne. Vengono tirati a sorte i turni notturni di guardia e sfortunatamente il primo tocca a te.

È da poco passata la mezzanotte quando ad est intravedi un gruppo di luci che si sta avvicinando a velocità sostenuta. Raggiungeranno il campo in pochissimi minuti: devi dare subito l'allarme!

I banditi si avvicinano al campo come un'orda di belve inferocite, e cominciano a girare in cerchio attorno ai veicoli sparando in aria. Uno di loro si avvicina con la moto alla tua spider, e devi buttarti a terra per evitare di venire travolto. Stai rialzandoti in piedi quando un altro ti attacca alle spalle.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 9 o meno, vai al **265**.
Se invece è 10 o più, vai al **289**.

285

Nello specchietto retrovisore vedi che il bandito ti sta inseguendo da vicino, mentre il resto del convoglio non riesce a raggiungerti. Il bandito infila la mano sotto il giubbotto di pelle ed estrae una granata. Lentamente stacca la sicura con i denti e si prepara a lanciarla contro la tua spider. Devi escogitare qualcosa! Premi di colpo il pedale del freno, cercando di mantenere il controllo dell'auto nonostante la brusca frenata. E un attimo dopo senti un violento urto contro la parte posteriore della macchina, mentre il corpo del bandito sorvola il tuo parabrezza e finisce sull'asfalto qualche metro più avanti. Uno scoppio soffocato ed un sottile pennacchio di fumo sono la sentenza di morte per un altro membro dei Lions di Detroit.

Vai al **127**.



(fig. 15) Sono due donne dall'aria selvaggia, armate di coltello ...

286 *(fig. 15)*

Sali correndo su per le scale, ma hai appena raggiunto il pianerottolo quando ti trovi di fronte a due donne dall'aspetto selvaggio, armate di affilatissimi coltelli. Ti fissano con uno sguardo inferocito: non hanno nessuna intenzione di lasciarsi sfuggire una buona occasione per combattere! Emettendo un grido raccapricciante ti si avventano contro.

Lipsync

Combattività 12 — Resistenza 18

Catsup

Combattività 11 — Resistenza 20

Devi affrontarle tutte e due a turno. Il loro attacco è così improvviso e violento che sfortunatamente non riesci ad usare un'arma da fuoco.

Se vinci entrambi i combattimenti complessivamente in sette scontri o meno, vai al **3**.

Se il combattimento si protrae per otto scontri o più, vai al **316**.

287

Tieni il volante solamente con la mano sinistra mentre con l'altra estrai dal fodero la tua Beretta semiautomatica e togli la sicura. Stai attraversando la periferia della città ed il fondo stradale è sempre più sconnesso. Devi assolutamente badare alla guida e non puoi distrarti. Senza nemmeno girare lo sguardo appoggi la pistola sulla spalla sinistra e premi il grilletto nella speranza di colpire il bandito.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungilo alla somma dei tuoi punteggi di Mira ed Intelli-

genza. Per ogni proiettile che decidi di sparare aumenta di un punto il totale. Ricorda però di cancellarli dal foglio delle Armi.

Se il totale è 13 o meno, vai al **259**.
Se invece è 14 o più, vai al **174**.



288

Il rumore assordante di un centinaio di moto rimbomba nell'aria mentre i Lions di Detroit entrano a Colorado City. "Ti conviene prendere questa" mormora Kate mentre ti porge una carabina trovata poco fa. "Penso che ne avrai bisogno molto presto!" Armi l'otturatore e metti un colpo in canna: in più hai altre due cartucce da 7,62 mm nel caricatore. Ricorda di registrarle tutte e tre nel foglio "Munizioni" del Registro d'Azione, una in canna e le altre due nel caricatore.

"Devi tenerli a bada fino a quando non riesco a portare questa carriola dall'altra parte" urla Cutter, mentre fa dei cenni disperati allo zio Jonas che sta cercando di mantenere in equilibrio la pesante autocisterna. Ti senti stringere lo stomaco alla vista della piattaforma che barcolla sotto il peso del veicolo.

"Farò il possibile!" gli rispondi, prima di girarti per seguire Kate mentre ritorna verso l'imboccatura del ponte.

Raggiunta l'estremità del ponte noti due posizioni difensive che possono servire allo scopo: la prima è una fabbrica a tre piani sul bordo dell'autostrada, mentre l'altra è la carcassa arrugginita di un'auto capovolta vicino all'imboccatura del ponte.

Se vuoi nasconderti dietro l'auto, vai al **332**.
Se invece decidi di nasconderti dentro la fabbrica, vai al **243**.



289

La tua prontezza di riflessi ti salva dal finire sotto le ruote della moto. Cadi pesantemente a terra ma cerchi di ruzzolare sotto l'autocisterna per metterti in salvo. Nella luce tremula del falò riesci a vedere che due motociclisti si fermano e saltano giù dalle moto impugnando coltelli affilatissimi. Si stanno dirigendo con passo minaccioso verso la corriera.

Se vuoi imbracciare un'arma e sparare contro i motociclisti, vai al **206**.
Se invece balzi in piedi e cerchi di ostacolare il loro attacco, vai al **129**.

290

Balzi fulmineo in avanti, riuscendo ad evitare la raffica mortale. Ti rialzi di scatto e senti che l'avversario tenta disperatamente di sparare ancora, ma l'arma non funziona: ha finito le munizioni!

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **132**.

Se invece non ne possiedi una oppure non hai proiettili a sufficienza, vai al **250**.

291

Sei appena riuscito ad abbattere il primo cane, quando il secondo si fa avanti e si prepara a saltarti addosso.

Cane idrofobo II
Combattività 14 Resistenza 28

Se vinci il combattimento, vai al **113**.



292

Non hai un attimo da perdere! Impugni l'arma proprio nel momento in cui la bomba Molotov viene lanciata.

Se usi una pistola, vai al **108**.
Se usi un fucile, vai al **41**.
Se usi un mitra, vai al **254**.
Se invece usi un fucile pesante, vai al **159**.

293

Guidato solamente dal tuo istinto imbracci l'arma e premi il grilletto. Contemporaneamente la deflagrazione dell'arma avversaria illumina l'interno del negozio, e la scarica di piombo ti colpisce alla spalla destra. Perdi 3 punti di Resistenza.

Fortunatamente la ferita è superficiale, ma il tuo nemico non è altrettanto fortunato: la tua mira infallibile ha fatto un'altra vittima!

Vai al **220**.



294

La cella ha un'unica finestra con pesanti sbarre d'acciaio: è la sola apertura attraverso cui entra un po' di luce e d'aria. Se sali in piedi sulla panca di legno riesci a vedere uno stretto vicolo che corre lungo un lato dell'edificio, ma senza armi né uno strumento con cui segare le sbarre non potrai mai sperare di fuggire da qui.

Un'ora più tardi senti le risate sguaiate dei tuoi carcerieri echeggiare lungo il corridoio. Una chiave entra nella serratura e la porta della cella si apre con un rumore assordante: un energumeno vestito di pelle nera, costellata di borchie di metallo, si fa avanti con aria minacciosa, fissandoti con occhi iniettati di sangue e digrignando i denti.

"Sei in missione per gli Skinhead, eh?" ti chiede accarezzando con una mano il calcio della pistola che gli pende dalla cintura. "Quel maledetto Alcatraz ti ha mandato qui per controllarci, vero?" Un mormorio poco rassicurante inizia a serpeggiare lungo il corridoio: hai capito, vogliono il tuo sangue!

"Ho forse l'aria di uno Skinhead?" chiedi con voce sicura.

"Forse no" ribatte il tuo carceriere, "ma se non sei uno dei loro, cosa ci facevi in giro per Albany?"

Una sola parola sbagliata potrebbe costarti la vita! Cominci a raccontare una lunga storia, e pian piano riesci a convincere il bandito e i suoi scagnozzi che sei un esploratore solitario alla disperata ricerca di cibo e di acqua. Sei arrivato in città per puro caso e hai deciso di fare un giro per cercare qualcosa da mettere sotto i denti. Il capo, che si fa chiamare Manhattan, sembra abbastanza convinto della tua storia e ti invita ad unirti ai suoi Kickers. Non sai bene cosa fare, ma accetti l'invito nella speranza che una volta uscito di lì riuscirai a trovare un modo per scappare.

"Benissimo!" sibila Manhattan. Comunica ai suoi uomini la tua decisione e ordina di dare inizio ai preparativi per il 'Rito'. "Cos'è questo 'Rito'?" chiedi incuriosito.

"Devi guadagnarti l'ammissione alla nostra banda" ribatte guardandoti fisso negli occhi e digrignando i denti. "Devi provare che sei degno di noi!"

Vai al **337**.

Cutter rimette a posto il radiatore ed in pochi minuti tutti sono di nuovo a bordo della corriera: ormai siete pronti per partire per Weatherford.

Il pomeriggio trascorre tranquillamente, e verso sera la luce del tramonto dà una tonalità infuocata al paesaggio. In lontananza vedi l'autostrada tagliare l'orizzonte in direzione ovest, verso le alte cime dell'Edward Plateau. La vista è incantevole e cerchi di rilassarti, senza pensare ai pericoli che hai superato oggi o a quelli che incontrerai in futuro.

Un'ora più tardi Weatherford si delinea all'orizzonte, e fai fermare il convoglio. Hai fame e devi assolutamente mangiare qualcosa altrimenti perdi 3 punti di Resistenza. Nonostante gli inconvenienti ed i ritardi lungo il tragitto il convoglio sta procedendo più veloce del previsto: avete ancora un'ora di luce e decidete all'unanimità di proseguire fino in città, dove trascorrerete la notte.

Stai terminando la cena quando improvvisamente Pop Ewell chiama tutti sulla corriera. Ha intercettato un messaggio radio ed è emozionatissimo. "Ascolta!" balbetta porgendoti le cuffie. La trasmissione è disturbata da frequenti scariche elettrostatiche ma riesci a cogliere un segnale molto debole, ripetuto incessantemente: "Radio K.L.F.M. Mineral Wells... Radio K.L.F.M. Mineral Wells... "

"Ma è una città che si trova a venticinque miglia a nord-ovest da qui" esclama Cutter grattandosi la testa. "Non è dove dovremmo andare, ma potremmo darci un'occhiata".

Se ti offri volontario per andare a Mineral Wells a controllare l'origine del messaggio radio, vai al **74**.

Se invece decidi di ignorare il messaggio, e sostieni che il convoglio deve continuare per l'itinerario prestabilito, vai al **93**.

296

Le pallottole sibilano nell'aria, e crivellano la fiancata della corriera con un rumore agghiacciante. Nella posizione in cui vi trovate il convoglio è un bersaglio veramente invitante per le bande della città. Sei preoccupato per l'incolumità dell'intero gruppo: cerchi disperatamente un percorso più riparato, e ben presto trovi una specie di vallone sulla tua destra. È il posto ideale! Fai deviare il convoglio e riuscite ad allontanarvi da Westbrook senza grossi danni. Adesso potete continuare il vostro viaggio sull'autostrada.

Vai al **347**.

297

Kate sta guardando attentamente un fagotto che ha sfilato da sotto il sellino. È grande come una scarpa ed è ricoperto da una pellicola di plastica nera, e su un fianco vedi attaccati un timer ed una chiavetta.

"Perfetto, adesso abbiamo anche un bel petardo per far i fuochi d'artificio!" esclama la tua amica porgendoti il fagotto.

"Cos'è?" chiedi incuriosito.

"Un paio di chili di esplosivo militare Zevatec... e ne abbiamo a sufficienza per fare un buco grande come questo lago".

Alla faccia del petardo!" esclami leggermente preoc-
pato.

Non preoccuparti, non è rischioso maneggiarlo" ti sicura togliendo il fagotto dalle tue mani tremanti. Ho visto usare questa roba dai Lions in Oklahoma. È offensivo come l'argilla bagnata; solo quando l'inschi ed attivi il timer... allora boom! Penso che mi rrò questo gingillo. Non si sa mai, potrebbe sempre rvire!" Infila l'esplosivo nel suo zaino mentre si cammina verso il lago. "Forza, Mark" esclama poi. Facciamo in fretta, perché quando quell'esploratore merà dai Lions a Mad Dog la terra scotterà sotto i iedi".

iempite i contenitori e ritornate alla base precipitomente. Quando racconti a zio Jonas gli avvenimenti elle ultime ore, fa montare tutti in corriera e riprente senza indugio il viaggio verso Big Spring.

Vai al **36**.

298

ttraversi il centro della città con molta cautela: hai i rvi a fior di pelle! Esamini attentamente tutti gli difici in rovina alla ricerca di qualche segno di vita, a raggiungi senza problemi l'altro capo della città nza aver visto nulla. Decidi di ritornare alla base percorrendo la stessa strada, ma ad un tratto un more ti paralizza sul sedile: sono i motori rombanti i alcune moto che rompono il silenzio inquietante. re grosse moto sbucano improvvisamente da dietro n edificio di legno. I banditi ed i loro rispettivi sseggeri urlano come indiani sul piede di guerra, mati fino ai denti con una varietà di armi da far

invidia a un arsenale. La prima moto si sta avvicinando velocemente e il passeggero si prepara a saltare dentro la tua auto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 0-10, vai al **76**.
Se invece è 11 o più, vai al **244**.



299

Ti copri il volto con la maglietta prima di avventurarti in mezzo alla tempesta. La visibilità è quasi nulla e perciò devi affidarti al tuo senso dell'orientamento per rintracciare la piccola Maria. Chiami ripetutamente il suo nome, ma come unica risposta senti l'inquietante ululato del vento.

Un lungo viale ti conduce verso un campo di baseball, situato sulla parte più esterna dei cortili della scuola. In un momento di calma riesci a distinguere una piccola drogheria sull'altro lato del viale: la porta è scardinata e sta sbattendo, e senti un lieve lamento provenire dall'interno del negozio.

orri verso l'entrata, ansioso di metterti al riparo rima che riprenda ad infuriare la bufera. Un nauseante fetore di cibo avariato ti sconvolge lo stomaco, a con un enorme sforzo cerchi di ignorarlo per ontinuare la tua ricerca. Chiami di nuovo il nome ella piccola e come risposta senti un debole suono rovenire dal retrobottega. Nella penombra riesci a rovare la porta: "Non aver paura, Maria. Sono io, Mark!" Cerchi di avere un tono rassicurante, ma improvvisamente ammutolisci. La piccola Maria chissà ov'è, qui invece c'è una marea di topi famelici che uasi ti travolge. Urlando di paura ti metti in salvo sul ancone, mentre l'orda inferocita corre freneticamente per il negozio. La maggior parte del branco ti ignora a alcune di queste bestiacce hanno una strana predizione per la carne umana e si stanno arrampicando l bancone nel tentativo di raggiungere le tue gambe.

Topi	
Combattività 13	Resistenza 25

Se vinci il combattimento, vai al **146**.

300

enti un rumore simile ad una raffica di vento, oppure d una scudisciata: e improvvisamente qualcosa ti vvolge impedendoti di muoverti. Capisci subito cosa a succedendo: ti hanno preso con un 'lazo'! Cerchi isperatamente di liberarti e di allentare la stretta che sta lacerando la pelle ma un violento strattone ti araventa a terra.

mprecando selvaggiamente cerchi di girarti, e fai in empo a vedere un giovane scheletrico avanzare verso i te. Sta tirando e avvolgendo la corda per impedirti

ogni tentativo di fuga. È vestito con indumenti di pelle di daino, tutti sbrindellati, ed il suo volto è dipinto con strisce di colori vivaci. Tutto ciò ti ricorda certe vecchie storie che ti raccontavano i tuoi genitori, dei coraggiosi pellerossa che combattevano contro i pionieri. Il giovane emette un fischio lungo e modulato ed improvvisamente la piazza si popola di elementi simili a lui, tutti vestiti con costumi identici al suo. Urlando come forsennati ti balzano addosso, si impadroniscono delle tue armi (cancellale dal tuo Registro d'Azione) e te le puntano addosso. Senza darti nessuna spiegazione la folla ti trascina in mezzo alla piazza e ti lega al totem.

Ad un tratto senti avvicinarsi velocemente lo strombettio di un clacson: gli indiani smettono improvvisamente di urlare e, quando l'auto appare in lontananza, tutti si inginocchiano e si prostrano a terra in atteggiamento devoto. Stenti a credere ai tuoi occhi!

Vai al **38**.

301

Il fragore incessante del mitra ti rimbomba nelle orecchie mentre un dolore insopportabile ti paralizza il torace. Vieni avvolto da una pesante oscurità mentre cadi pesantemente a terra, mortalmente ferito.

La tua vita e la tua pericolosa missione terminano tragicamente qui, a Santo.

302

I proiettili infrangono il vetro del finestrino colpendo il bandito in pieno torace. Tiene ancora stretta in mano la bottiglia Molotov ma non può più lanciarla: il suo corpo senza vita si schianta sull'asfalto e la bomba scoppia avvolgendolo in una vampata di fuoco.

Vai al **188**.

303

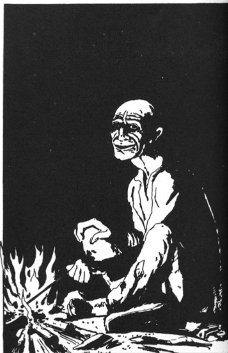
Era come sospettavi: la spia appartiene ad una banda, sicuramente è un esploratore degli Arlington Vipers, a giudicare dal tatuaggio a forma di serpente attorno al collo. Negli ultimi mesi ne hai incontrati molti, e tutti tentavano di saccheggiare l'insediamento GD1 a McKinney.

Giri il cadavere ed inizi a rovistare nello zaino e nelle tasche, alla ricerca di oggetti che potranno esserti utili durante il viaggio.

Pistola (con tre colpi da 9 mm)
Pugnale (2)
Specchio
Due razioni di cibo
Analgesici sufficienti per un'unità di pronto soccorso
Borraccia
Una razione d'acqua (1/4 litro)
Cinque colpi da 9 mm
Due colpi calibro 12
Cannocchiale

Se decidi di tenere qualche oggetto ricorda di modificare il Registro d'Azione.

Per ritornare al convoglio e continuare la traversata, vai al **160**.



(fig. 16) È un vecchio emaciato, vestito di stracci puzzolenti.

304

Prima di uscire nella bufera sintonizzate i vostri apparecchi sulla stessa frequenza per mantenervi sempre in contatto radio. Zio Jonas sintonizza il suo su una frequenza differente, così potrete usare il suo apparecchio come punto di riferimento per ritrovare più facilmente la base.

Decidete di perlustrare l'intera zona per aumentare le possibilità di ritrovare la piccola Maria: comunque la struttura dell'edificio ha impedito a Maria di dirigersi verso sud. Vi rimangono tre direzioni!

Se vuoi andare verso nord, vai al **169**.
Se vuoi andare verso ovest, vai al **299**.
Se invece decidi di andare verso est, vai al **125**.

305 *(fig. 16)*

Un vecchio decrepito sta seduto a gambe incrociate non molto lontano dal fuoco. È vestito solo di stracci puzzolenti e incrostati di unto e sta muovendo le ceneri con una sbarra di ferro arrugginito. La scena è inquietante: il vecchio continua a mormorare tra i denti qualcosa che non riesci a capire. Ti avvicini lentamente ed il rumore dei tuoi passi lo distrae dai suoi pensieri. Alza lo sguardo e ti guarda con aria placida: la tua arma non lo preoccupa minimamente.

"Ho visto i vostri fari all'orizzonte" borbotta con un sorriso stupido sulle labbra. "Mi sono detto: mi verranno a fare visita e mi conviene preparare una cenetta prelibata per accoglierli come si deve!" Continua a muovere le braci rivoltando di tanto in tanto il cadavere bruciacchiato di un enorme topo. Lo alza orgo-

glioso ed entusiasta, come se ti volesse offrire una succulenta braciola. La sola idea di toccare una porcheria del genere ti nausea. Rifiuti gentilmente scusandoti di non avere molta fame.

"Avete rotto qualcosa, eh, ragazzo?" ti chiede indicando il convoglio fermo sull'autostrada. "Qual è il problema? Non si può mai dire, potrei esservi d'aiuto. Di certo non siete i primi che sono passati sotto le cure premurose del vecchio Mountain Goat".

Anche se ti sembra di perdere del tempo prezioso, racconti la tua storia al vecchio eremita. Quando hai finito il vecchio sorride enigmatico e si tocca il naso con un dito unto di grasso di topo. "Io so dove potete trovare il pezzo di ricambio per aggiustare quel rottame!" esclama con aria compiaciuta.

"Dove?" gli chiedi brusco.

"Se mi porti via con te, ti dico dove. È un buon affare, vero?"

Se accetti la sua proposta, vai al **257**.
Altrimenti vai al **139**.

306

Ti butti a terra: fortunatamente i tuoi riflessi sono velocissimi e ciò ti salva da una morte sicura. Devi difenderti con tutte le tue forze balzandogli addosso e cercando di immobilizzarlo prima che riesca a ricaricare la pistola.

Belushi

Combattività 14 — Resistenza 26

Aumenta di 2 punti la tua Combattività per l'intera durata del combattimento perché hai reagito tempestivamente al suo attacco.

Se vinci il combattimento, vai al **119**.

307

Ti butti a terra afferrando la prima arma che ti capita sottomano. Ti metti al riparo della spider rotolando su te stesso e ti nascondi dietro il cofano del motore. La strada è di nuovo sprofondata nel silenzio. Il sangue ti sta martellando le tempie ma cerchi di concentrarti: forse il tuo avversario si tradirà inavvertitamente facendo qualche rumore.

"È nel drugstore!" urla Long Jake, ma la sua esclamazione attira l'attenzione del cecchino nascosto nell'edificio di fronte.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **237**.
Altrimenti vai al **251**.

308

Appoggi la canna della pistola sul fianco della carcassa dell'auto ed aspetti con il fiato sospeso. Quando il nemico si trova sotto tiro aggiusti la mira e sollevi il cane.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 14 o meno, vai al **172**.
Se invece è 15 o più, vai al **23**.

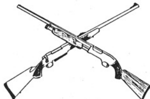
309

Lo strano gruppo si sta avvicinando, e parecchie cose preoccupanti attirano la tua attenzione. I cani, ad esempio, sono molto più grandi dei comuni alsaziani e dalle loro bocche colano fino a terra delle bave dense e ripugnanti. I loro padroni hanno un aspetto malaticcio e trasandato, la loro carnagione è spettrale anche se il sole in queste zone picchia forte!

I due sconosciuti alzano lentamente lo sguardo, e quando ti vedono slacciano i guinzagli e con voce rauca ti aizzano contro le belve.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **107**.

Se non hai nessun tipo di arma oppure non vuoi usarla, vai al **16**.



310

Togli la sicura e controlli che l'arma sia carica. Infili la canna tra il fogliame e con molta cura prendi la mira contro il bandito.

Somma i tuoi punteggi di Mira e Resistenza.

Se il totale è 11 o meno, vai al **96**.
Se il totale è 12 o più, vai al **62**.

311

Ti accovacci sotto la finestra e rimani ad ascoltare le voci dei due uomini all'interno del fast-food. Credono che tu sia ancora nascosto dietro l'auto, ma non sono sicuri se sono riusciti a ferirti. Sicuramente un attacco a sorpresa potrebbe risolvere la tua situazione!

Se vuoi entrare nel fast-food dalla porta posteriore, vai al **51**.

Se invece vuoi entrare dalla porta principale, vai al **203**.



312

Dopo una rapida consultazione con zio Jonas e gli altri, si decide che l'intero gruppo rimanga ad aspettarti allo svincolo mentre tu esplori il ponte presso Lakeside Village.

Il percorso fino al paese è molto breve, e con enorme sollievo noti che il luogo è completamente disabitato. Ma le tue speranze di attraversare il fiume Trinity crollano quando scopri che il ponte non esiste più.

Stai già ritornando alla base quando vedi in mezzo ad una montagna di macerie una corriera capovolta: è identica alla vostra!

Se vuoi vederla da vicino, vai all'**85**.

Se invece decidi di non perdere altro tempo e vuoi tornare subito alla base, vai al **224**.



(fig. 17) Il Maverick si gira e comincia una lotta furibonda.

313 *(fig. 17)*

Riesci ad appoggiare entrambi i piedi sul predellino e ad afferrare il corrimano: in questo modo non corri il rischio di cadere! Risali a fatica i pochi scalini e ti avvicini al posto del conducente, dove Cutter è impegnato in una durissima lotta con un Maverick che sta tentando di togliergli il controllo del veicolo.

Il bandito ti ha visto: lascia Cutter e ti si precipita addosso cercando di afferrarti alla gola.

MTV	
Combattività 17	Resistenza 25

Se vinci il combattimento, vai al **70**.

314

Il bandito cade riverso premendo le mani sulla ferita. Prendi il micidiale gancio (2) con cui si difendeva ed osservi la sua punta affilatissima: un solo colpo avrebbe significato morte certa! Se vuoi tenere quest'arma segnala nel tuo Registro d'Azione. Vorresti rovistargli le tasche, ma senti il vociare della folla avvicinarsi minacciosamente all'entrata del magazzino. Scappi subito nella direzione opposta e ti infili in un lungo corridoio che conduce ad un deposito di legname. Cerchi un buon nascondiglio e decidi di riposarti dietro ad un cumulo di assi ormai marce. La fuga ti ha messo sete: devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **61**.

315

Rimangono solo poche ore di luce, pensi mentre ritorni verso il convoglio. Cutter e zio Jonas ti salutano con un cenno del capo: tutt'e due muoiono dalla voglia di ripartire subito. Ti rimetti immediatamente alla guida della tua spider ed avvii il motore, pronto a condurre il convoglio verso l'autostrada 35, diretta verso sud.

Vai al **22**.



316

Un violento calcio alle gambe ti scaraventa addosso ai cadaveri delle due donne: perdi 2 punti di Resistenza. Ti rialzi a fatica e ti trovi davanti al ragazzo che poco fa ha tentato invano di catturarti con un 'lazo'. Sta per impugnare il revolver che gli pende dalla cintura, ma prima ancora che riesca a puntarla gli colpisci il polso con un violento calcio, scaraventando l'arma molto lontano. Il ragazzo urla di dolore e cerca di bloccarti, saltandoti addosso ed afferrandoti alla gola.

Mosquito

Combattività 10 Resistenza 21

Se vinci il combattimento, vai al **3**.

317

Grazie alla velocità delle tue reazioni riesci a schivare la raffica sparata dal bandito, ma alcune pallottole perforano la fiancata. In preda ad una rabbia folle il bandito ti getta contro l'arma scarica, ma anche questa volta non riesce a colpire il bersaglio.

Vai al **285**.

318

Vedi la città diventare sempre più piccola nello specchietto retrovisore: gli ultimi avvenimenti e soprattutto la morte di Long Jake ti hanno sconvolto. "Li conosci quei tizi?" chiedi nella speranza di capire meglio la situazione.

"Come no!" replica la ragazza con la voce ancora tremante di paura. "Anche se non me li sono scelti io come amici".

Stai percorrendo la superstrada verso McKinney a tutta velocità, mentre la ragazza ti racconta gli avvenimenti che hanno portato al vostro incontro. Si chiama Kate Norton e viene da Kansas City. È una dei pochi fortunati che sono riusciti a sopravvivere in quella città dopo il disastro. Un mese fa il suo gruppo è stato attaccato e completamente distrutto da una banda di malviventi conosciuti con il nome di Lions. Il loro capo, un certo Mad Dog Michigan, aveva delle strane idee su di lei e per questo le ha risparmiato la vita. Prima del 'Giorno X', Mad Dog era un superagente della C.A.O.S. ed era riuscito a fuggire dal penitenziario di massima sicurezza di Pontiac, vicino a Detroit. Anche la maggior parte degli altri banditi erano membri di quella organizzazione criminale, e adesso erano diretti verso la

zona militare di Fort Hood, nei pressi di Killeen, l'arsenale più fornito di tutti gli Stati Uniti.

"Spera di trovare armi e munizioni sufficienti per riorganizzare i gruppi della C.A.O.S. che controllano le altre città lungo la costa orientale. Con un esercito ben equipaggiato riuscirà ad impadronirsi del resto del paese" continua singhiozzando. "Tre giorni fa i Lions sono arrivati ad Oklahoma City, affamati e stanchi. Mad Dog allora ha deciso di fermarsi e setacciare l'intera zona. Fino a quel momento avevo sempre avuto un paio di guardie alle costole, ma la ricerca di cibo e provviste richiedeva gran parte degli uomini. È stato allora che sono riuscita a scappare dopo avere rubato una moto. Ormai pensavo di avercela fatta, ma mi sbagliavo. Sono rimasta senza benzina a nord di Sherman e così ho dovuto buttarla in un fosso. Ho incontrato il tuo amico stamattina quando è entrato in città. Aveva appena finito di raccontarmi di te, della tua gente e dei vostri progetti quando quei maledetti sono arrivati. Sono sicura che Mad Dog li ha sguinzagliati per ritrovarmi!" Si ferma per asciugarsi le lacrime che le rigano il viso, un viso che ti ha colpito fin dal primo momento che l'hai vista.

"Mi dispiace per quello che è successo a Long Jake... è tutta colpa mia!"

"La colpa non è tua" cerchi di consolarla. "Ora tutto è finito. Tra poco arriveremo alla base GD1 e da lì partiremo subito per Big Spring. Tra un po' Mad Dog ed i suoi uomini non saranno altro che un brutto ricordo".

"Lo spero proprio, Mark" ribatte con una voce non molto convinta.

Certo che sarà così. Killeen si trova a sud e noi ndremo ad ovest. Tra noi e loro ci saranno molte iglia di distanza".

Lo spero proprio" continua, ma la sua voce titubante adisce una forte emozione. "Però c'è un'altra cosa he dovresti sapere".

Vai al **267**.



319

egui il corso tortuoso del fiume Colorado in direzioe sud. Il livello dell'acqua è molto basso, ma le rive strapiombo rendono impossibile la traversata.

Tutti i ponti a sud di Colorado City non esistono ormai iù, e dopo circa un'ora di inutili ricerche decidi di itornare alla base. In lontananza però scorgi un tratto i argine che scende più dolcemente: fermi la spider e incammini verso il fiume. L'acqua è particolarmente cura e decidi di provare la profondità. Inizi a guadare l fiume ma non hai fatto nemmeno una decina di passi he l'acqua ti arriva quasi al mento. Ritorni a riva consolato.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Orientamento ed Intelligenza.

Se il totale è 10 o meno, vai al **207**.
Se invece è 11 o più, vai al **75**.

320

Carichi il fucile e lo punti contro il capo branco, ma devi aspettare pazientemente che sia più vicino e ti salti addosso prima di premere il grilletto. Il colpo lo uccide all'istante scaraventandolo contro i suoi compagni.

Se vuoi sparare un secondo colpo e hai munizioni sufficienti per farlo, vai al **190**.
Se invece hai finito i proiettili oppure non vuoi sparare altri colpi, vai al **64**.



321

Sparisci nel dedalo di viuzze e riesci in breve tempo a seminare i pochi banditi che ancora ti stanno dando la caccia. Sbuchi finalmente in una strada più ampia, ma non puoi rischiare di rimanere troppo allo scoperto. Devi nasconderti da qualche parte ed aspettare che cali la sera! Lungo la via vedi parecchi negozi ormai in rovina e ne scegli uno a caso: fortunatamente è un negozio di ferramenta con un magazzino ancora ben fornito. Dentro trovi:

1 Carabina
Sei colpi da 7,62 mm
Due razioni di cibo
Medicinali sufficienti per tre unità di pronto soccorso
Corda
Occhiali a visiera
Torcia ad energia solare

Se vuoi tenere qualche oggetto ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Dalla finestra del magazzino al primo piano rimani ad osservare la folla di indiani che si sta assiepando in mezzo alla strada. Sono convinti che tu stia ancora scappando, per cui formano due gruppi che continuano le ricerche in direzioni diverse. Ti siedi sotto la finestra in attesa del momento opportuno per andartene da Cross Plains. Nel frattempo ti riposi, e bevi una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Il sole sta tramontando quando finalmente riesci ad allontanarti dalla cittadina. Fortunatamente la tua spider è ancora nascosta alla stazione di servizio. Non hai un attimo da perdere, quindi metti in moto e ti allontani da Cross Plains.

Quando raggiungi Rising Star scopri che i tuoi amici erano molto preoccupati per la tua sorte. Hai parecchie ore di ritardo e temevano che tu fossi caduto nelle mani di Mad Dog Michigan e della sua banda. Rac-

conti la tua avventura e tutti sono d'accordo che è molto rischioso proseguire il viaggio di notte.

La notte trascorre tranquilla ed alle prime luci dell'alba il convoglio riprende il suo viaggio verso Abilene. Il letto arido e sassoso del Pecan Bayou è una pista perfetta: il vostro viaggio verso nord-ovest in direzione dell'autostrada 20 continua senza grossi problemi. È da poco passato mezzogiorno quando raggiungete l'autostrada: da qui finalmente potete vedere la periferia di Abilene, a meno di cinque miglia di distanza.

Vai al **100**.



322

I cani ti salteranno addosso prima che tu riesca a raggiungere la tua spider e metterti in salvo. Ti giri di scatto per affrontarli: il loro aspetto inquietante e minaccioso ti gela il sangue nelle vene.

Se hai un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **107**.
Se invece non la possiedi oppure non vuoi usarla, vai al **16**.

323

Sei paralizzato dalla velocità con cui il pesante rottame ti sta per piombare addosso: non reagisci tempestivamente e non riesci a schivarlo.

La tua vita e la tua rischiosa missione terminano tragicamente qui, nei pressi del lago Worth.



324

Scatti in piedi e cominci a correre verso la piattaforma in mezzo al ponte, cercando di muoverti a zig zag per non essere un bersaglio facile. Ma non hai percorso nemmeno una ventina di metri quando inizi a sentire le gambe diventare di piombo. Zoppichi per qualche metro e cadi: a fatica riesci a raggiungere la piattaforma, mentre i tuoi amici continuano ad incoraggiarti a gran voce. Dovresti rialzarti e continuare, ma una raffica ti colpisce in mezzo alla schiena: un dolore paralizzante ti tiene inchiodato a terra, ma viene poi sostituito da un leggero torpore che ti fa perdere il controllo della parte inferiore del corpo. Ormai sei quasi completamente paralizzato e cadi pesantemente in acqua.



(fig. 18) Chino sulla console c'è lo scheletro di quello che un tempo era un celebre DJ.

La tua giovane vita e la tua missione terminano tragicamente qui, nelle acque del fiume Colorado.

325 *(fig. 18)*

Il sole tramonta lentamente, e lascia il posto ad una luna piena che rischiara l'inquietante oscurità della notte. La temperatura scende velocemente ed un paesaggio agghiacciante scorre sotto i tuoi occhi.

Dopo una ventina di minuti raggiungi Mineral Wells: non sembra affatto diversa dalle altre cittadine che hai visto oggi. Le case e gli edifici sono ridotti a cumuli di macerie e la città è completamente disabitata. Percorri lentamente il viale principale scrutando i tetti degli edifici alla ricerca di un'antenna, e dopo un lungo vagabondaggio trovi quello che stavi cercando. Sul tetto di un edificio a tre piani intravedi un'enorme antenna la cui sommità è stata spezzata chissà quanto tempo fa. Ciò che rimane è abbastanza potente per trasmettere un segnale fino a Weatherford.

Parcheggi la spider e ti chiudi il giubbotto prima di affrontare il gelido vento notturno. Ti incammini con passo sostenuto ed entri in un lungo ed ampio corridoio, che porta agli uffici polverosi di una radio commerciale. Nello studio all'ultimo piano ti trovi davanti a una scena raccapricciante: nella sala di trasmissione, disteso sulla console, vedi il corpo di Doc Dee, un famosissimo DJ e presentatore di Radio K.L.F.M. La sua mano scheletrica è appoggiata sul pulsante che invia il segnale della radio, e che è rimasto attivato ininterrottamente negli ultimi otto anni.

Sintonizzi il tuo C.B. per comunicare a GD1 le ultime novità, poi disattivi gli interruttori ma trasmetti per

l'ultima volta il segnale di fine trasmissione per Doc Dee.

Se vuoi ispezionare la stazione radio, vai al **66**.

Se invece decidi di tornare subito alla base, vai al **284**.



326

Ti rendi improvvisamente conto di essere sotto il tiro mortale di un cecchino. Comandi mentalmente alla tua mano di sterzare ma non riesci a reagire fisicamente: la paura ti ha paralizzato ogni movimento. Un secondo bagliore, più intenso del primo, quasi ti acceca, e dopo alcune frazioni di secondo un forte dolore al torace ti impedisce di respirare. Il ponte e la strada iniziano a girare vorticosamente ed un sonnolento torpore ti paralizza lentamente tutto il corpo. Le immagini che scorrono davanti ai tuoi occhi ormai sono avvolte da un alone di irrealtà: la tua spider si dirige a tutta velocità contro un pilone del ponte e si schianta esplodendo in una vampata terrificante.

La tua missione finisce tragicamente qui.

327

Metti in moto e parti di scatto, facendo stridere gli pneumatici, ed in poco tempo ritorni sull'autostrada 20. Durante il viaggio l'immagine inquietante dei due

ontaminati continua ad assillarti: i loro volti scarni e allidi hanno risvegliato in te la paura di una morte nta ed atroce. La strada sale leggermente ed in lonnanza vedi i veicoli del GD1 parcheggiati sul ciglio ella strada. Tra poco ti ritroverai tra gente amica e otrai finalmente dimenticare le penose impressioni he ancora ti agitano la mente. Ma il sollievo che provi solo temporaneo!

ccosti la spider alla corriera e noti che Cutter è in iedi sul tetto con un binocolo incollato agli occhi: sta crutando l'orizzonte. "A quanto pare tra poco avremo isite" borbotta mentre osserva un'enorme nuvola di olvere avanzare da nord-est. "Ci sono più di 100 noto là in mezzo alla prateria, e stanno venendo in uesta direzione. Sembra proprio che Mad Dog Mihigan abbia deciso di non andare a Killeen!"

Dovremmo arrivare fino a Cisco e nasconderci lì inché non se ne saranno andati" si intromette zio onas, ma cambia subito idea dopo avere ascoltato il acconto del tuo incontro fatto poche ore fa.

Abilene è un posto più sicuro" suggerisce Kate affaciandosi da un finestrino della corriera. "Ma abbiamo n sacco di strada da fare per arrivarci, è molto più in i di Cisco!"

utter chiama a raccolta tutto il gruppo per decidere i comune accordo l'itinerario migliore per raggiunere Abilene. La zona è troppo sassosa ed impervia er tentare di passare fuori strada, e se volete raggiunere la vostra meta dovrete cercare le superstrade econdarie, ormai quasi inesistenti. Dopo avere stuiato attentamente la cartina, ed osservato la zona

circostante dal tetto della corriera, decidete due possibili itinerari: in direzione nord-ovest attraversando la cittadina di Albany oppure verso sud-ovest attraversando la cittadina di Cross Plains. I membri della colonia sono indecisi e continuano a guardarti con uno sguardo interrogativo. Hai capito! Sei il loro esploratore e pertanto ti viene lascita la decisione definitiva.

Se decidi di percorrere la superstrada in direzione nord-ovest, verso Albany, vai al **156**.
Se invece decidi di percorrere la superstrada in direzione sud- ovest, verso Cross Plains, vai al **270**.



328

Vedi un bagliore partire dalla canna del suo fucile e senti il proiettile passarti sopra la testa, ma il tuo avversario ha i secondi contati: lo investi a tutta velocità scaraventandolo in aria. Cerchi disperatamente di aggrapparti al volante, per evitare il colpo di frusta, ma invece è la povera Kate che sbatte contro il cruscotto e si ferisce la fronte. Forse di tratta di una ferita grave, ma dopo alcuni attimi di stordimento vedi che rende dallo zaino il pacchetto di medicazione e si isinfetta la fronte. Un istante dopo, come se non fosse uccesso nulla, riprende in mano il fucile e lo carica.

Vai al **179**.

329

Appena entri nel negozio due mani sbucano dall'oscurità e ti afferrano per il giubbotto, trascinandoti lontano dalla porta. Senti il rumore di una raffica e i proiettili che passano proprio dove ti trovavi un istante fa.

"Questi non sono i soliti desperados" borbotta Long Jake, osservando la scena da una finestra crivellata di colpi. "Sono gli esploratori di una banda organizzata che ha intenzione di saccheggiare questa zona e di impadronirsene. Non vedono l'ora di mettere le mani su quella ragazzina!" conclude, indicando con un cenno del capo la ragazza dall'aria spaurita che vedi rannicchiata in un angolo.

"Cosa vogliono da lei?" chiedi, ma prima che Long Jake riesca a rispondere un bagliore accecante illumina la stanza e un secondo dopo si scatena una spaventosa esplosione. La porta di servizio viene scaraventata verso l'interno ed un'ondata di calore ti travolge e ti getta a terra. Stordito dall'esplosione ti rialzi barcollando e cerchi di prendere un'arma. Una figura compare sulla soglia: non riesci a vederla bene perché il fumo la avvolge completamente. Quando riesci di nuovo a distinguere qualcosa, vedi la sagoma di un uomo alto e muscoloso con un'aria che non promette nulla di buono!

"Attento!" urla Long Jake, mentre lo sconosciuto avanza rapidamente con in mano un fucile pronto a sparare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se la somma dei tuoi punteggi di Mira, Agilità e Intelligenza è 8 o più, aumenta di 2 il numero uscito.

Se il totale è 0-3, vai al **191**.
Se il totale è 4-6, vai al **293**.
Se invece è 7 o più, vai al **168**.



330

Ti allontani barcollando dal nido, stringendoti la mano ed imprecando contro la sfortuna. Solo adesso ti rendi conto veramente di cosa ti è successo, e cominci a cercare disperatamente una fiala di antidoto nella cassetta del pronto soccorso. Niente da fare: è l'unico medicamento che non hai portato con te! Il dolore comincia ad affievolirsi, ma viene sostituito da un sonnolento torpore che ti paralizza il braccio e poi, lentamente, si estende a tutto il corpo. In breve tempo sei completamente paralizzato, incapace di trascinarti all'ombra per evitare il sole cocente ed il calore asfissiante. In meno di un'ora vieni colpito da un'insolazione e lentamente cadi in uno stato di incoscienza dal quale non ti risveglierai mai più.

La tua avventura termina tragicamente qui, sulle rive del fiume Colorado.

331

L'improvvisa oscurità ti rende completamente cieco, e non riesci a vedere l'intelaiatura metallica che si trova subito dietro la porta. Sbatti violentemente la testa procurandoti una larga ferita sulla fronte: perdi 6 puti di Resistenza.

Se riesci a riprenderti dal dolore, vai al **56**.

332

Ti nascondi dietro la carcassa della macchina, mentre Kate scompare all'interno della fabbrica. Dopo alcuni minuti la vedi comparire ad una finestra dell'ultimo piano e noti che ha appoggiato la canna del fucile sul davanzale. Conti nervosamente i secondi, che sembrano non passare mai, tenendo lo sguardo fisso sulla strada.

Improvvisamente li vedi arrivare: un sidecar! La bandiera dei Lions sventola sull'antenna dietro il sellino posteriore mentre sul carrozzino è montata una mitragliatrice di grosso calibro. Appena vedono l'autocisterna aprono il fuoco, sparando una raffica di proiettili che passano proprio sopra il tuo nascondiglio. Ti viene l'istinto di buttarti a terra, mirare e sparare all'impazzata contro il veicolo avversario. Però sai che invece lo devi colpire con estrema precisione, e subito, perché se anche un solo proiettile nemico colpisce l'autocisterna c'è il rischio di saltare tutti in aria.

Se l'arma che stai usando è una pistola, vai al **308**.
Se è un mitra, vai al **102**.
Se è una carabina, vai al **268**.
Se invece è un fucile a pompa, vai all'**87**.

333

Senza distogliere lo sguardo dal bersaglio imbracci il tuo G-12, armi l'otturatore e ti prepari a sparare. Il nemico ti vede quando ancora stai ricaricando l'arma e cerca di allontanarsi dalla finestra con uno scatto disperato: ma ormai hai premuto il grilletto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 0-6, vai al **275**.
Se invece il totale è 7 o più, vai al **54**.

334

La risata diabolica viene interrotta dallo sparo assordante del Browning Citori. I proiettili squarciano una parte del bancone e molte delle mensole traballanti appese alla parete. Una valanga di bottiglie e bicchieri ti cade addosso, ferendoti superficialmente: perdi 3 punti di Resistenza.

Nel vano sottoscala intravedi una porta con un cartello:

USCITA DI SICUREZZA
USARE SOLO IN CASO DI EMERGENZA

"Se non è questo un caso di emergenza!" esclami a denti stretti mentre ti prepari ad uscire dal tuo nascondiglio. Stai per scattare, quando inavvertitamente tocchi con la mano un fucile a canne mozze appoggiato su un ripiano sotto il bancone. L'arma è carica e pronta a sparare.

Se prendi l'arma, vai al **176**.
Altrimenti, vai all'**84**.

335

"Non hai dovuto aspettare molto per fare un bel bagno!" esclami accarezzandole dolcemente i lunghi capelli biondi grondanti d'acqua.

"È la seconda volta che mi salvi la vita" mormora con un filo di voce. "Sta diventando un'abitudine". Sorride, guardandoti fisso negli occhi, mentre con un gesto tenero si bacia la punta delle dita e te le appoggia sulla guancia. Ti senti improvvisamente attratto da lei e la stringi in un abbraccio appassionato.

Ma questo stato di dolce abbandono viene improvvisamente interrotto dal crepitio di un'arma da fuoco. "Ma cosa...!?" urli, mentre i proiettili fischiano intorno a voi sollevando spruzzi di acqua e fango.

"Banditi!" esclama Kate indicando l'altra sponda del lago.

Intravedi due uomini con in pugno le loro armi micidiali! Afferri la tua compagna per un braccio e ti metti a correre verso un ammasso di rocce coperte da una bassa vegetazione ad una ventina di metri. Ti sembra di udire la risata sarcastica dei tuoi amici, mentre alzano i loro mitra e si preparano a sparare di nuovo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al **114**.
Se invece è 8 o più, vai al **57**.

336

Non devi far fatica per aprire la cassa, perché il legno marcio del coperchio si frantuma appena lo sfiori.



(fig. 19) È un combattimento all'ultimo sangue, e il primo che afferra il coltello avrà un grosso vantaggio!

Dentro ci sono centinaia di piccoli contenitori cubici di plastica, raggruppati in pacchi da dodici, e il tutto è sigillato da un grande foglio di politene: è il materiale che tuo zio cercava da un sacco di tempo! Con l'aiuto del coltello tagli l'involucro e lo arrotoli per bene, legandolo poi sopra lo zaino: ne avrete sicuramente bisogno in futuro!

Poi dai un'occhiata alle etichette bianche e blu dei contenitori, e vedi scritte quattro lettere: NaCl.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Intelligenza.

Se il totale è 6 o meno, vai al **134**.
Se invece è 7 o più, vai al **201**.



337 *(fig. 19)*

Con un fucile puntato nella schiena vieni condotto nei pressi di un recinto in rovina, dove è radunata tutta la banda. Questo è tutto ciò che rimane del luogo dove negli anni '90 si teneva il famoso Rodeo di Albany: adesso questa squallida arena vedrà la tua iniziazione nella banda dei Kickers.

Piantato per terra, in mezzo al recinto, vedi il tuo coltello da caccia; mentre dalla parte opposta, appoggiato con aria di sfida alla staccionata, c'è il tuo avversario. È stato condannato a combattere contro di te per punizione, per non aver osservato i regolamenti della banda; non sembra molto contento, perché sa che il compenso per chi perde nel 'Rito' è la morte.

Le regole della cerimonia di iniziazione sono molto semplici. Quando Manhattan sparerà il colpo d'inizio dovrete correre verso il centro del recinto: chi si impadronirà del coltello potrà contare su un notevole vantaggio, ovviamente. Il combattimento è all'ultimo sangue, e il vincitore sarà dichiarato degno di far parte della banda.

Tutt'intorno è sceso un silenzio teso: con tutti i nervi a fior di pelle aspetti lo sparo di Manhattan. Quando finalmente preme il grilletto scatti come un disperato verso il tuo coltello.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al **122**.
Se invece è 8 o più, vai al **141**.

338

In prossimità della cittadina la superficie dell'autostrada sembra risplendere come se fosse cosparsa di centinaia di piccoli specchi. Aguzzi lo sguardo per capire di cosa si tratta, e quando capisci di cosa si tratta improvvisamente il sangue ti si gela nelle vene: l'autostrada è piena di chiodi a tre punte!

Fai fermare il convoglio e comunichi la tua scoperta a Cutter e zio Jonas. "Dobbiamo evitare questo maledetto posto" sibila lo zio Jonas. "Non possiamo rischiare di rovinare gli pneumatici proprio adesso. Secondo quanto ha detto quel tizio, Rickenbacker, questo ormai è un covo di banditi!"

"Scommetto che sono stati loro a farci questa sorpresa" lo interrompe Cutter. "Tra poco farà buio e di sicuro non ho nessuna intenzione di farmi beccare mentre sto cambiando una gomma. Oltretutto siamo veramente vicini alla meta e penso che tutti preferirebbero passare la notte a Big Spring". Cutter ha proprio ragione!

Decidete di deviare per una strada secondaria e di riprendere l'autostrada per Big Spring alcune miglia più avanti. Ti sei messo nuovamente alla testa del convoglio, e state procedendo tranquillamente quando senti il fragore di una feroce sparatoria.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 7 o meno, vai al **6**.
Se invece è 8 o più, vai al **296**.

339

Inizi a scrutare l'orizzonte attraverso le potenti lenti, ma non c'è nulla che confermi i tuoi brutti presentimenti: grovigli di sterpi trascinati da un vento incessante ed un caldo opprimente sono le uniche cose che ormai contraddistinguono la desolata Denton. Ma improvvisamente noti qualcosa che attira la tua attenzione all'imboccatura di un vicolo sulla strada principale.

Non credi ai tuoi occhi: è il fumo grigio e denso che proviene dal tubo di scappamento di una moto!

Se vuoi entrare in città, vai al **298**.
Se invece decidi di ritornare dai tuoi amici per avvisarli del pericolo, vai al **198**.



340

Hai mirato troppo in alto, e il colpo manda in frantumi il finestrino ma non sfiora nemmeno il tuo avversario. Il Maverick non perde tempo e lancia la bomba incendiaria facendo scatenare il panico all'interno della corriera. I tuoi compagni urlano di disperazione e terrore e corrono in tutte le direzioni nel tentativo di mettersi in salvo. Ma la bottiglia si schianta contro un sedile e scoppia in una vampata di fuoco.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito è 0-2, vai al **79**.
Se invece è 3-9, vai al **197**.

341

"Non avere paura, Maria" cerchi di tranquillizzarla. "Sono io, Mark!" Apri la porta del negozio ed entri, aspettandoti di vedere la bimba che ti corre incontro. Ma il benvenuto non è esattamente come te lo immaginavi: due uomini barbuti, vestiti di stracci puzzolenti, escono dalla penombra impugnando delle mazze di legno.

"Ciao, Mark!" miagola il più alto dei due con aria sarcastica. "Sei venuto a salvarmi!" Poi, senza il minimo preavviso, alza la mazza e cerca di colpirti. Devi abbassarti per evitare il colpo.

Vagabondi di Abilene
Combattività 15 Resistenza 27

Il loro attacco ti ha colto di sorpresa; non riesci neanche a prendere un'arma durante i due primi scontri di questo selvaggio combattimento corpo a corpo.

Se vinci il combattimento, vai al **205**.



342

La fusoliera capovolta di un Amcorp DL-70, un gigantesco aereo da trasporto militare, blocca l'entrata della base aerea in rovina. Fai un giro intorno al muro di cinta, ormai praticamente inesistente dopo lo scoppio che otto anni fa ha distrutto il mondo intero. Guardi l'interno della base e osservi gli edifici e gli hangar: molti sono ridotti a cumuli di macerie, oppure sono stati saccheggiati dai razziatori, ma ce ne sono alcuni che forse vale ancora la pena controllare.

Se vuoi esplorare la torre di controllo, vai al **162**.
Se invece vuoi esplorare i magazzini, vai al **269**.

343

La strada verso Albany attraversa una bellissima pianura, dove un tempo pascolavano tranquillamente milioni di capi di bestiame. Ora quella lussureggiante pianura è ridotta a un arido deserto, dove nessuna forma di vita è possibile. La città si trova al centro di questa sconfinata prateria, e raggruppa le sue cadenti case di legno intorno a quella che un tempo era la via principale. Fermi la spider un mezzo miglio fuori dalla città, e la nascondi in una fattoria abbandonata prima di avviarti a piedi verso il centro.

Il primo edificio che incontri è l'ufficio in rovina dello sceriffo della contea di Shackelford. Sulla soglia noti numerosi bossoli, segno evidente di una recente sparatoria.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Agilità e Intelligenza.

Se il totale è 12 o meno, vai al **31**.
Se è 13 o più, vai al **277**.

344

Il proiettile colpisce il bandito in pieno petto scaraventandolo a terra. Il suo compagno è rimasto solo e terrorizzato comincia a sparare all'impazzata. Tuttavia dopo un istante la sparatoria cessa; alzi la testa e sbirci tra il fogliame, pensando di vedere il nemico mentre ricarica l'arma. Invece lo vedi togliere il caricatore vuoto, buttarlo via e darsi velocemente alla fuga. Ha finito le munizioni, e ha pensato bene di filarsela prima che tu abbia il tempo di rispondere al fuoco.

Appena sei sicuro che la situazione è tranquilla ti alzi lentamente e aiuti Kate a rimettersi in piedi. Il rumore lontano di una moto ti conferma che siete riusciti a sventare l'imboscata! Risalite il pendio e vi dirigete verso il cadavere del bandito alla ricerca di qualcosa di utile.

Vai al **175**.

345

Cerchi di frenare, e contemporaneamente sterzi bruscamente nel disperato tentativo di evitare il rottame, ma i freni anteriori si surriscaldano e si bloccano. Gli pneumatici non riescono a tenere la strada e con uno stridìo assordante vai a sbattere lateralmente contro l'ambulanza, capovolgendoti. Nello scontro il serbatoio si squarcia e una scintilla accende la benzina trasformando la tua auto in una palla di fuoco.

La tua avventura termina tragicamente qui.



346

La prima cosa che noti nella squallida cella è una piccola finestra chiusa da pesanti sbarre d'acciaio: è l'unica apertura da cui passa un po' di luce e d'aria. In piedi sulla branda, riesci a vedere oltre le sbarre un

vicolo che corre lungo il fianco dell'edificio. Fortunatamente le sbarre sono corrose dalla ruggine, e dopo alcuni minuti di intenso lavoro riesci a piegarle abbastanza da passarci in mezzo e fuggire.

Percorri tutto il vicolo e ti ritrovi in un magazzino di legnami: ti guardi attorno e scopri un mucchio di legno marcio, dietro al quale decidi di nasconderti. Adesso dovrai pensare a come uscire da Albany.

Mentre sei nascosto devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi tre punti di Resistenza.

Vai al **61**.



347

All'orizzonte vedi il sole tramontare dietro la cima del monte Signal: avete ancora un'ora di luce a disposizione. Intravedi un cartello stradale e rallenti per leggere cosa c'è scritto, anche se la vernice è ormai quasi completamente scrostata.

BIG SPRING – 16 MIGLIA

Senti le urla di gioia e i fischi di entusiasmo che provengono dalla corriera: la speranza di portare a termine la prima tappa del vostro viaggio sembra ormai avverarsi. Dopo alcune miglia vedi un altro cartello e questo annuncia che tra poche miglia attraverserete la cittadina di Coahoma. Il ricorso degli avvenimenti di West Brook è ancora vivo nella tua memoria, quindi decidi di far fermare il convoglio.

Se possiedi un **binocolo** o un **canocchiale**, vai all'**11**.

Altrimenti vai al **33**.



348

Sollevi il fucile e spari senza neanche mirare: la tua velocità di reazione e la potenza della tua arma danno i risultati sperati, e il tuo avversario viene spazzato via.

Il fumo si dirada e vedi Cutter che si avvicina ricaricando l'arma; è sempre meglio essere prudenti! Date un'occhiata ai cadaveri dei banditi, e quando siete sicuri che sono spacciati li perquisite alla ricerca di oggetti utili.

Vai al **216**.

349

Hai mirato troppo basso: i proiettili colpiscono il tetto e il rumore svela all'avversario il tuo nascondiglio. Il bandito alza il suo pesante fucile e si gira verso la

fabbrica, prendendo la mira contro la tua finestra. Improvvisamente vedi un bagliore partire dalla sua arma, e dopo un attimo il davanzale dietro cui ti nascondi viene crivellato da una decina di proiettili.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al **151**.
Se invece è 8 o più, vai al **260**.

350

Sconvolto dalla rabbia resti a guardare l'ultimo bandito che sale sulla moto e accende il motore; in un disperato tentativo di salvare Kate dal brutale rapimento, ti metti a correre verso il Maverick, ma il bandito accelera prima ancora che tu riesca ad avvicinarti. La sagoma della moto, con sopra il bandito e la tua amica, scompare rombando nell'oscurità, ma giuri a te stesso che prima o poi riuscirai a salvarla. Ritorni verso la tua spider, deciso a lanciarti all'inseguimento, ma il tuo progetto è destinato a non realizzarsi. Cutter si avvicina con la corriera e ti urla con voce allarmata: "Ci sono molti fari che stanno venendo da questa parte, Mark. Sono sicuramente i Lions e dobbiamo filare alla svelta se non vogliamo che ci raggiungano prima di Big Spring". A malincuore accetti il suo consiglio, perché ti rendi conto che sarebbe una follia finire proprio in mezzo ai Lions di Detroit.

Il convoglio entra nel perimetro fortificato di Big Spring, e venite accolti da un caloroso benvenuto da parte dei suoi abitanti. Il morale è alle stelle e cominciano i festeggiamenti per il vostro arrivo, che suggella un'alleanza destinata a rinforzarsi nei mesi a venire.

Sei riuscito a portare a termine la prima parte di un viaggio lungo e difficile, anche se il rapimento di Kate getta sul tuo successo un'ombra che sei deciso a cancellare.

Il tuo viaggio, Mark Phoenix, guida e difensore del Gruppo Dallas 1, continuerà nel secondo libro dei "Guerrieri della Strada", intitolato:

Agguato in montagna.



TABELLA DEL DESTINO

4	0	9	7	5	8	2	6	8	6
6	5	6	0	2	3	0	8	4	6
0	4	7	4	5	8	0	2	7	3
8	2	5	6	4	3	8	6	5	8
3	8	2	9	5	0	8	4	6	1
7	9	8	2	8	4	0	4	8	7
1	3	5	6	9	7	6	3	6	9
5	1	7	9	4	5	8	9	3	8
1	6	8	2	6	2	7	0	4	6
0	1	6	9	5	4	8	2	4	2

RIASSUNTO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Somma al tuo punteggio di Combattività il bonus dovuto al possesso di un'eventuale arma.
2. Sottrai dal totale precedente il punteggio di Combattività del tuo avversario. Il risultato sarà il **Rapporto di Forza** che devi annotare sul Registro d'Azione.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella **Risultati di combattimento**.
5. Cerca il tuo Rapporto di Forza nella prima riga orizzontale, e nella colonna verticale cerca il numero uscito dalla Tabella del Destino. (**N** indica i punti persi dal nemico, **MP** quelli persi da Mark Phoenix.)
6. Ripeti la medesima sequenza dal punto **3.**, finché il punteggio di uno dei due avversari scende a zero, e cioè finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi evitare il combattimento solo se questa possibilità ti viene concessa espressamente nel testo.
2. Se ti viene offerta la possibilità di fuggire, puoi farlo in qualsiasi momento.
3. Se stai già combattendo e decidi di fuggire, i punti di Resistenza persi dal nemico vengono ignorati, mentre Mark perderà i suoi.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

RAPPORTO DI FORZA

NUMERO DEL DESTINO	-11 o meno	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N -0 MP -M	N -0 MP -10	N -1 MP -8	N -1 MP -7	N -2 MP -6	N -3 MP -5	N -3 MP -5	N -3 MP -4	N -3 MP -4	N -3 MP -3	N -4 MP -3	N -5 MP -3	N -6 MP -3
2	N -2 MP -6	N -3 MP -5	N -4 MP -4	N -4 MP -3	N -5 MP -3	N -5 MP -3	N -5 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -7 MP -1	N -8 MP -0
3	N -3 MP -4	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -2	N -6 MP -2	N -6 MP -2	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -7 MP -1	N -8 MP -0	N -9 MP -0	N -10 MP -0
4	N -1 MP -6	N -2 MP -6	N -2 MP -5	N -3 MP -5	N -3 MP -4	N -4 MP -4	N -4 MP -4	N -4 MP -3	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -1	N -7 MP -1
5	N -3 MP -4	N -4 MP -4	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -7 MP -1	N -8 MP -0	N -10 MP -0
6	N -2 MP -6	N -3 MP -5	N -3 MP -4	N -4 MP -4	N -4 MP -3	N -4 MP -3	N -4 MP -3	N -4 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -7 MP -1
7	N -4 MP -4	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -6 MP -1	N -7 MP -1	N -8 MP -0	N -9 MP -0	N -10 MP -0	N -16 MP -0
8	N -0 MP -10	N -0 MP -7	N -1 MP -6	N -2 MP -5	N -3 MP -5	N -3 MP -4	N -3 MP -4	N -3 MP -3	N -4 MP -3	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -6 MP -2
9	N -3 MP -4	N -3 MP -4	N -4 MP -3	N -4 MP -3	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -2	N -5 MP -1	N -5 MP -1	N -6 MP -1	N -6 MP -0	N -7 MP -0	N -9 MP -0
0	N -5 MP -0	N -5 MP -0	N -5 MP -0	N -6 MP -0	N -6 MP -0	N -7 MP -0	N -7 MP -0	N -8 MP -0	N -10 MP -0	N -12 MP -0	N -16 MP -0	N M MP -0	N M MP -0

N = NEMICO   MP = MARK PHOENIX   M = MORTO

VIAGGIO DISPERATO

1



guerrieri della strada

Dallo stesso autore di Lupo Solitario ecco Mark Phoenix, un giovane eroe impegnato in un viaggio disperato dal Texas alla California per guidare un gruppo di sopravvissuti verso una meta lontana.

In questo libro il protagonista sei tu.
America, anno 2020. Otto anni fa i terroristi di un'organizzazione criminale chiamata C.A.O.S. hanno provocato una terribile esplosione nucleare. I pochi superstiti, nei rifugi sotterranei, hanno atteso pazientemente il momento di uscire alla luce del sole: ma la vera lotta per la sopravvivenza deve ancora cominciare! Tra le bande di razziatori che infestano il paese, l'unica speranza è mettersi in viaggio verso una terra piena di promesse.

In questo libro il protagonista sei tu.
Segui la pista dell'ovest . . .

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-252-8

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu